¡NUEVA!! PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC

LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

TOP JUEGOS

MC Nº 7 495 Ptas. 2,98 €

SHADOWMAN

CRONICAS DEL LADO OSCURO
TERROR GÓTICO EN N64, PSX Y PC

ANALIZAMOS

- SOUL REAVER
- TARZÁN
- DUNGEON KEEPER II
- POWER STONE
- UM JAMMER LAMMY
- SEGA RALLY II
- TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

... Y MUCHOS JUEGOS MÁS

INFORMAMOS SOBRE

DINO CRISIS
PERFECT DARK
ARMORINES
TRICKSTYLE
Y ... LAS 30 NOVEDADES QUE MARCARÁN EL 2000 (REPORTAJE ESPECIAL)

¡Vuelve la Mariomanía!

TODO SOBRE EL ÉXITO SORPRESA DEL 99













Tony Hawk's
Skateboarding







PlayStation

PROEIN
www.proein.com

TONY HAWK'S
SKATEBOARDING



LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

Número 7 31 de Octubre de 1999

Edita:  MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Pº St. Gervasi 16-20, 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50

Coordinador de edición:
Miquel Echarri

Dirección técnica y maquetación:
Celia Minguez y Esther Artero

Actualidad cultural:
Xavi Sancho

Colaboradores:
Carlos Robles, Xavi Lezcano, Joan Font, Ferran Reig, Joan Josep Musarra, Charlotte Bates, Pilar Sans, Lluís B. Toledano, Eugenia de la Torriente, Mónica Fernández, Isabel Graupera, Carlos Criado, Àlex Guardiet, Aitana Eguru, Nacho Puertas, Raquel García, Amparo Carnero, Silvia Acevedo, Mónica Terrats, Sofía Pariente, Ángel Urtubi

Dirección editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Jefa de Publicidad:
Montserrat Casero
comercial.mad@mcediciones.es

Publicidad
Pilar González

Gobelas 15, planta baja
28023 Madrid
Tel. 91 372 87 80
Fax. 91 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
carmen. marti@mcediciones.es

Suscripciones:
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Impresión:
ROTOGRAPHICK-GIESA Tel. 93 415 07 99
Depósito legal: b-11749/99
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21 esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid.

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA:
CEDE, S.A
SUD América 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64
Distribución capital: AYERBE interior D.P.G

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A de C.V
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F
Tel. 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F. Unión de voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso

Edita: MC ediciones SA

EDITORIAL

Mundo, demonio y carne

El mundo se acabó el miércoles 11 de agosto de este año, coincidiendo con el primer eclipse televisado de la historia. Otros opinan que duró tres días más, hasta el siguiente sábado, y lo cierto es que aquel día llovió, aunque sólo cuatro gotas. Si aquello era el diluvio universal, lo cierto es que pasó bastante desapercibido. En cuanto a la supuesta caída de la estación Mir sobre un París infestado de tiendas de Paco Rabanne, nunca más se supo. Tal vez cayó alguna tuerca o un puñado de arenilla intergaláctica, pero París sigue ahí, en el centro de la Ile de France, o al menos eso nos hacen creer los informativos. El caso es que el mundo se acabó, de eso no cabe duda, ya lo predijo Nostradamus en su día y Nostradamus es una autoridad mundialmente reconocida. Ni él, ni Rabanne, ni David Koresh se equivocan nunca, son las apariencias las que mienten. O la CIA, que, no contenta con aplastar la resistencia popular en alguna república bananera, sigue montando tinglados virtuales para que nos creamos que el mundo continúa, que ni meteoritos ni lluvias de porvenir han podido con él. Así que eso nos deja en un escenario aterrador. El mundo se acabó y casi nadie parece darse cuenta. Nadie predijo nunca que, una vez liquidado el mundo, podríamos seguir adelante con nuestras minúsculas vidas, que la PlayStation se convertiría en escenario de una permanente noche de miedo con *Silent Hill*, *Dino Crisis* y un nuevo *Resident Evil*, que Mario y el Tetris volverían a reinar en territorio Nintendo y la estrategia satánica (*Dungeon Keeper II*) y las sectas milenaristas (*Urban Chaos*) iluminarían nuestros PC. En este mundo post-holocausto fluvial, incluso estrenamos consola. Se llama Dreamcast, un nombre en clave que pretende recordarnos que la vida es sueño y el mundo una pálida ilusión que ya se acabó. Disfrutadla, y no os angustiéis: el mundo era un asco, lo que tenemos ahora es mucho mejor.

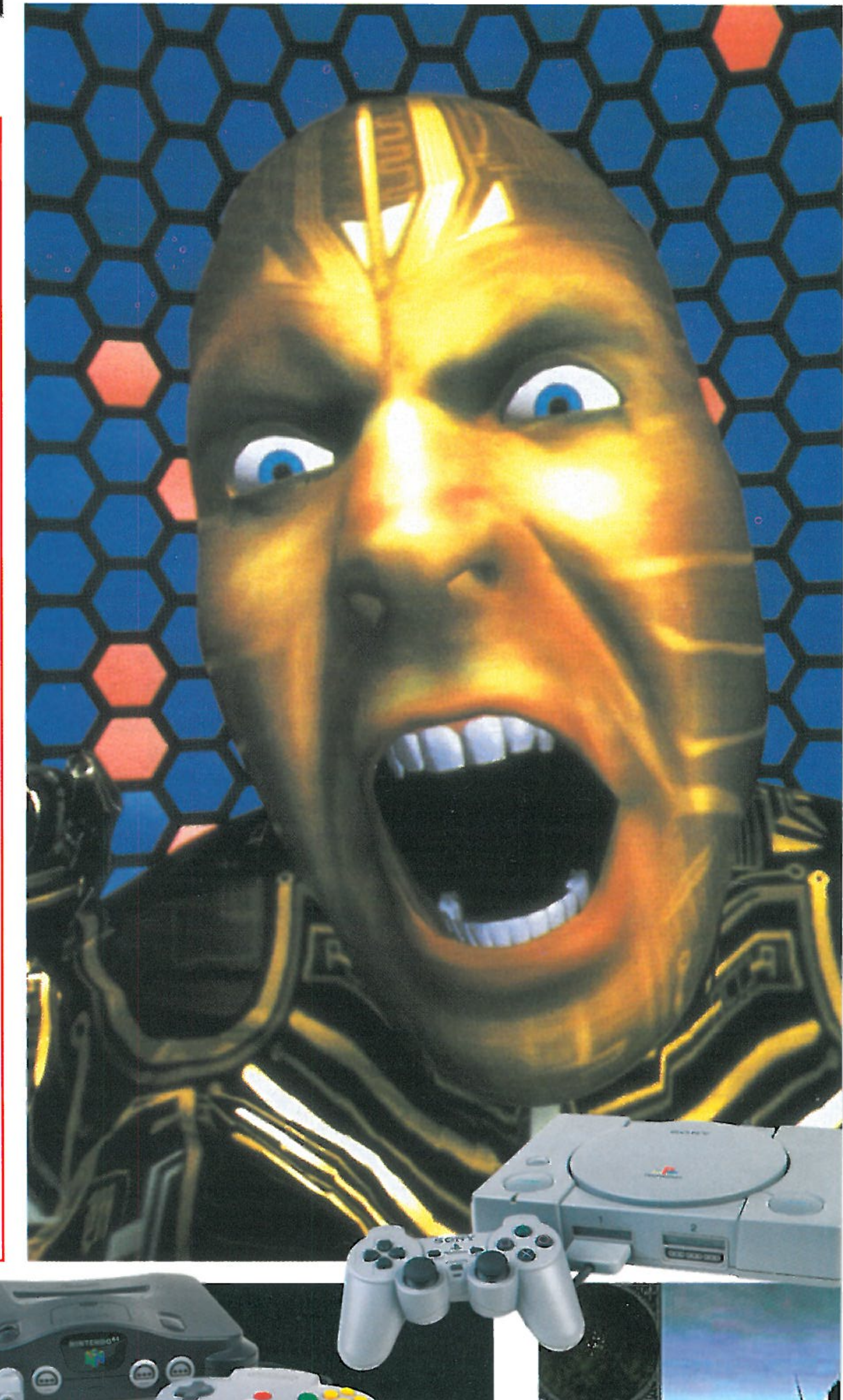




Nº 7 Octubre'99

LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACIÓN

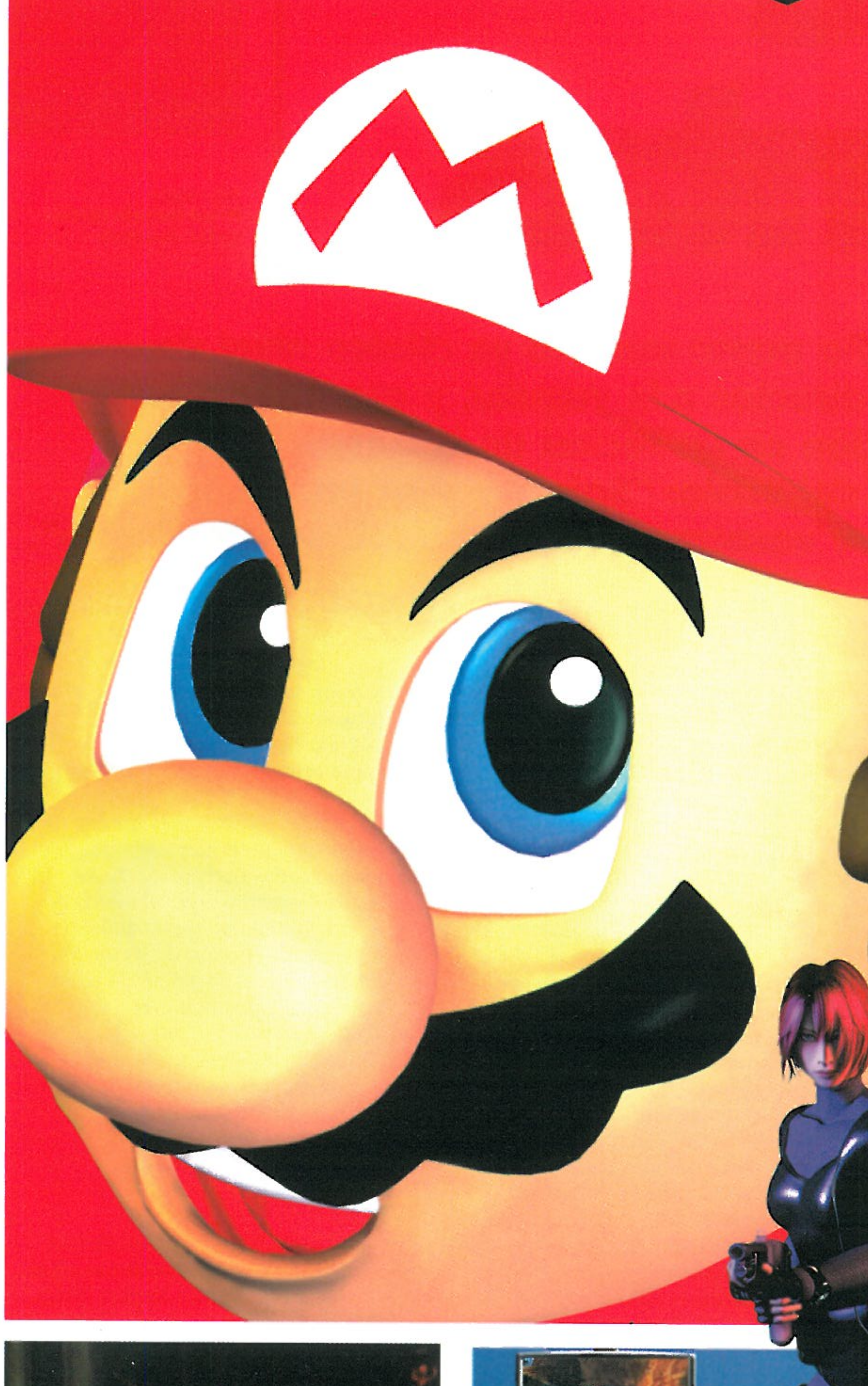
Especial El Futuro de los Videojuegos







Top Reviews



Y Además

Porque las reviews no lo son todo...

Secciones...



Ajuste de Cuentas



Ajuste de Cuentas
Top Juegos
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

El verano no ha rebajado ni medio punto vuestro ya clásico nivel de virulencia. Atacáis en manada y directos a la yugular, y eso nos encanta, no queremos convertir esta sección en un recital de baboseo y declaraciones de amor cruzadas del estilo: "Sois la mejor revista del mercado"- "Muchísimas gracias, y vosotros un grupo de lectores modelo".

Un habitual

¡Hola de nuevo, gente de Top Juegos¡ Soy un adicto a las consolas, en especial a mi querida y todavía reciente PlayStation. He leído en las revistas especializadas que *Silent Hill* ha despertado mucha expectación. El caso es que a mí ese juego ya me suena a viejo. Está muy bien, pero hace ya cuatro meses que lo completé. Y además, me costó muy poco dinero.
El único inconveniente (que para mí no lo fue) es que estaba todo en inglés. También me acabé *Driver* (éste en una copia en español) bastante antes de que se editase aquí. Una última cosa, publicad más cartas en la sección "Ajuste de cuentas", es una de las más interesantes de la revista. Bueno, nada más por este mes. Un pis y a la cama.

Luis Vicente Charlesworth. Mahón

¡Hombre, que alegría volver a tenerte al otro lado del hilo postal¡ Llevábamos un largo mes sin noticias de nuestro pirata preferido. ¿No eras tú el que en esta misma sección se declaraba...? Uy, perdona, Luis Vicente, por un momento hemos estado a punto de traicionar el secreto de confesión. Nos preguntas que para cuando Resident Evil Nemesis y Alone in the Dark 4. El primero está al caer, publicamos preview en este mismo número, y del segundo aún no hemos podido confirmar nada. Nos encantaría publicar más cartas, pero casi toda vuestra correspondencia va dirigida a la sección de trucos y al concurso Top 100. Si tuviésemos una docena de lectores tan fieles como tú para leer esta sección haría falta microscopio. Venga, un pis y a imprenta.

Autobiografía de un gamer

A lo largo de mi vida he probado muchos juegos, desde el *Dragon Ninja* de Commodore al *Zelda 64*. He jugado a todos los Mario, Zeldas y Castlevanias de todos los formatos. Empecé con ese viejo teclado que todo el mundo conocía como Commodore 64, y por una de aquellas casualidades de la vida, ahora tengo una consola con el mismo número. Tengo muchos juegos, pero he probado muchos más. He casi llorado con el *Terranigma* de la SNES y flipado con cada nueva entrega de *Street Fighter*. No sé cuantas horas debo haberle dedicado al *Zelda* de la N64 y... ¡qué demonios¡ a cualquier Zelda. Me resulta muy difícil hablaros de mis preferencias, sólo sé que ahora tengo un montón de juegos a mis espaldas y muchos más por venir.

Roberto León. Mislata (Valencia)

Ruegos y preguntas

Os escribo para haceros unas cuantas sugerencias: 1) Ya que cada mes publicáis un especial, ¿por qué no creáis más secciones fijas aparte de los especiales, la de trucos o Ajuste de Cuentas). 2) ¿Podríais hablar más de las novedades que van apareciendo en la N64 y la Game Boy? 3) ¿Podríais publicar un especial de juegos de rol? Y, por último, unas preguntas: 1) ¿Podríais darme trucos para Super Mario Bros DX (G.B) y Street Alpha 3 (PSX)? 2) ¿Qué juego es mejor, V-Rally (GBC) o Top Gear Pocket (GBC)? 3) ¿Me recomendáis Spy vs Spy?

Daniel Blanco. Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona)..

Por una vez y sin que sirva de precedente vamos a contestar a tu carta como dios manda, es decir, punto por punto. Sugerencias: 1) Casi TODO el material de la revista está repartido en una serie de secciones fijas. Si el sentido de tu pregunta es que busquemos una nueva forma de estructurar los contenidos te agradeceríamos que nos sugirieses cuál. 2) ¿Tú también, hijo mío? El hambre y sed de novedades de la horda nintendoka es insaciable. Comprenderás que no podemos comentar más novedades que las que efectivamente existen. Lo contrario sería hacer periodismo ficción. 3) Sí, podríamos. Mira, seguramente incluso lo haremos. Preguntas: 1) Para Super Mario Bros DX échale una ojeada a nuestra nueva sección Al detalle. SF 3 está al caer. De nada. 2) Pito, pito, colorito... bueno, digamos que Top Gear Pocket. 3) Sí, pero no fervorosamente. Está bien, sin más.

Todo por Nintendo

Os escribo para ajustarle las cuentas al señor que contesta las cartas de los lectores.
En primer lugar, es cierto que se editan más juegos para la PlayStation que para la N64, pero eso no justifica que ignoréis estos últimos. Si exceptuamos vuestro primer número, entre el 2 y el 5 sólo habéis publicado reseñas de tres juegos Nintendo en vuestra sección Lanzadera. Además, estos juegos sólo ocupaban media página. No me parece normal, como tampoco me lo parece que en el reportaje de la E3 apenas nombréis a la N64 más que un par de veces y no digáis nada de juegos como *Perfect Dark*, *Jet Force Gemini* o *Hybrid Heaven.* Para colmo de males, cuando en esta misma sección un lector os decía que vuestro reportaje sobre *Zelda* casi parecía un reportaje promocional encargado por Nintendo, estáis a punto de darle la razón. A otro lector que insinuaba algo parecido sobre *Metal Gear Solid* y Sony le destrozasteis sin piedad.
Juan. Valencia.

El supuesto trato discriminatorio a Nintendo se está convirtiendo en el tema estrella de esta sección. Poco más podemos deciros, nuestros argumentos no os convencen. Intentamos hacer una selección de contenidos equilibrada y seria en la medida de nuestras posibilidades, pero por supuesto podemos cometer errores y aceptamos con humildad vuestros comentarios y críticas (perdonadnos si, de vez en cuando, el uso inmoderado de la ironía nos pierde). Por cierto, dos de los títulos que nos comentas aparecen en la Lanzadera de este mes. Son novedades importantes, y les dedicamos el espacio que merecen. O al menos lo intentamos.



■ Aquí llega *Trickstyle*, con sus propuestas de pret a porter tecno-chic para la temporada otoño-invierno.

PATINAJE ARTÍSTICO

El salto del ángel

Trickstyle marca el camino hacia el futuro de la Dreamcast

Buenas y malas noticias sobre el lanzamiento de la nueva consola de Sega. La mala es que se retrasa unos días, en concreto hasta el 14 de Octubre. Y entre las buenas, destaca el hecho de que Sega se ha dado cuenta de lo vital que es para la consola no presentarse exclusivamente con un puñado de títulos que ya se editaron hace seis meses en Japón. Es cierto, *Sega Rally 2*, *Sonic Adventure* y *Virtua Fighter* son juegos maravillosos, pero alguna exclusiva para el mercado europeo también sería de agradecer.

Por este motivo, la compañía británica Criterion está dándole los últimos toques a Trickstyle, un simulador de boarding futurista para Dreamcast que estará disponible el día del lanzamiento de la consola. Estamos hablando de una novedad con peso específico que muy bien podría hacerse un hueco entre los peces gordos venidos de Japón.

Tienes a tu disposición un amplio surtido de personajes con los que patinar a velocidades de ensueño por futuristas paisajes urbanos. La combinación de velocidad y precisión en el manejo es vital, y al juego no le faltan combos para acelerar, acceder a rutas alternativas o incluso poner trampas a tus oponentes. Añade a esto un modo de partida coperativa de lo que enganchan de verdad y tendrás un seguro candidato a las cinco estrellas (crucemos los dedos).

La imagen al pie de estas líneas ya sugiere que la ambientación futurista del juego está plenamente conseguida. Tal vez estemos hablando de uno de los juegos con look más elegante de la futura Dreamcast. También será uno de los primeros en incorporar una opción de 60 Hz, que permitirá a las en general más lentas versiones PAL moverse a la velocidad de la NTSC.

NOVEDAD

Siguen los comandos, sigue la acción

Un nuevo paso adelante en la cadena evolutiva. Llega la secuela de *Behind the Enemy Lines.*

Commandos: Behind the Enemy Lines fue el éxito sorpresa de la pasada temporada. Llegó a los mostradores de puntillas pero no tardó en hacerse sitio en el corazón de los aficionados a la estrategia en tiempo real. Estaba claro que iniciaría una serie, porque en el mundo virtual es sinónimo de secuelas, cuando no de imitaciones y plagios.

Pyro´s ha enseñado a la prensa su segundo RPG basado en la Segunda Guerra Mundial, y, a juzgar por lo visto, Commandos 2 es una espectacular puesta al día de las premisas de su excelente aunque tal vez demasiado selectivo hermano mayor. Lo cierto es que más bien esperábamos un Hidden & Dangerous tridimensional, pero los desarrolladores han decidido no apartarse en exceso de la fórmula que les llevó al éxito aunque, eso sí, han sido capaces de refinarla y llevarla a extremos de verdadera excelencia.

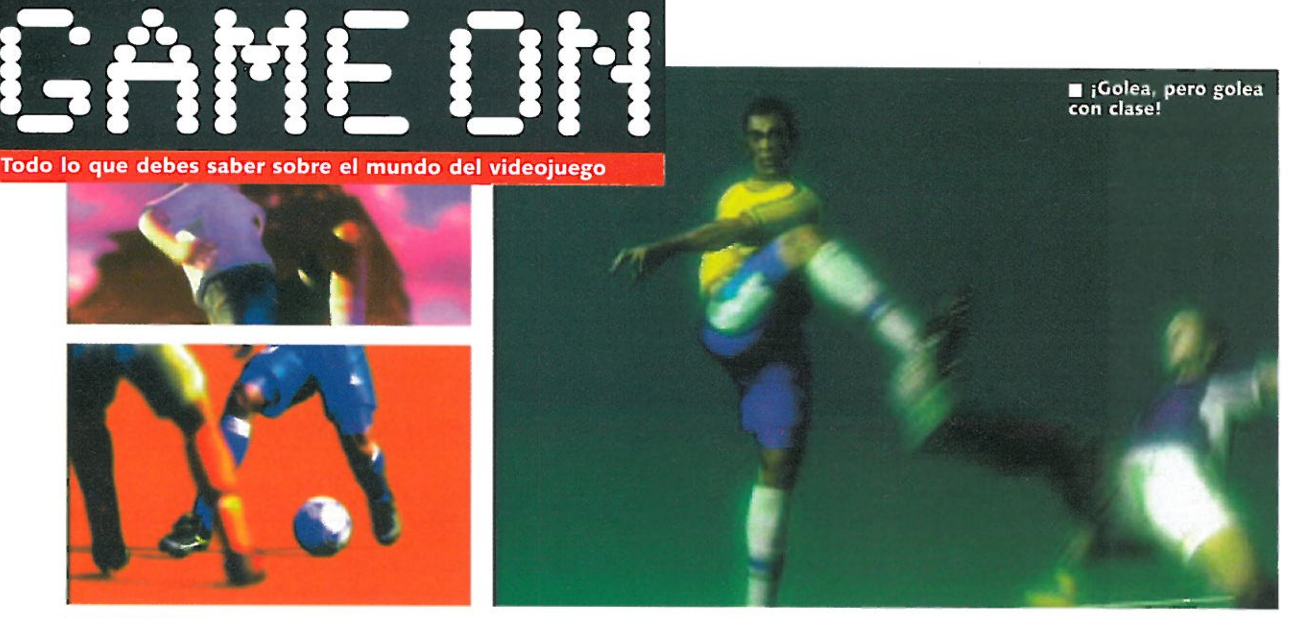
Los escenarios siguen basándose en imágenes estáticas de muy alta resolución por las cuales se mueven de forma muy fluida (aunque sin apenas posibilidades de interacción) los cuatro personajes que forman tu equipo. Pyro´s ha echado en resto en la captación del movimiento, que es de una naturalidad y un realismo como pocas veces se ha visto en un PC. Para entendernos, más propios de un shoot'em up en primera persona que de un RPG.

El énfasis está puesto en la acción, los desarrolladores juran y perjuran que ha aumentado mucho la cantidad de vehículos y armas diferentes a disposición del jugador y que cada vez hay más edificios en los que se puede entrar. La interacción con los escenarios sigue siendo una asignatura pendiente, pero también ha aumentado. La escena que hemos podido ver mostraba a a un soldado que se introducía en el cuartel general alemán, se deslizaba escaleras arriba, robaba unos planos de una caja fuerte y saltaba a través de una ventana para aterrizar en un jeep de campaña que le esperaba en el exterior. Muy convincente, la verdad.





■ Sólo están tomándose un respiro, en cuanto se pongan en movimiento te sorprenderá la fluidez y velocidad con que son capaces de moverse.


■ ¡Golea, pero golea con clase!

NOVEDAD

Viva la evolución

Nuevo título ISS de Konami. Aunque parezca mentira, es aún mejor que el anterior

En Top Juegos tenemos la impresión de que poco nos queda por decir de ISS Pro 98, un juego de fútbol de los que no se pagan con dinero. Afortunadamente, ha aparecido una nueva entrega de la serie. *ISS Evolution* es un claro paso adelante, algo muy meritorio si tenemos en cuenta lo alto que había quedado el listón.

El simulador futbolístico de Konami saldrá al mercado para PlayStation en octubre. La pantalla principal ha sido revisada para ofrecer un carácter más profesional, aunque esto deja de ser relevante una vez que el jugador se sitúa sobre el terreno de juego donde *ISS* sí ha batido con toda contundencia al aparentemente clásico título de la FIFA. Los gráficos de *ISS Evolution* son más brillantes y nítidos que antes y el juego se sale del más puro estilo arcade, y sigue manteniendo el nivel fundamental de satisfacción en velocidad y jugabilidad. Una de las claves de esta mejoría es el aumento de las dimensiones del terreno de juego. Esto evita las tácticas ultradefensivas y hace que, poer ejemplo, una pareja de delanteros pueda erjercer muy poca presión sobre una defensa de cuatro o de cinco. *ISS Evolution* te obliga básicamente a que elabores unos pases más precisos y utilices todas las opciones tácticas de que dispones. Muchos de las viejas tácticas y triquiñuelas estratégicas que utilizábamos en *ISS Pro 98* simplemente no funcionan en *Evolution*. Por lo tanto, para disfrutar de este juego deberás aprender un sistema de juego más fresco y complejo.

Por desgracia sólo hemos podido acceder una demo, pero *ISS Evolution* parece tener un estilo y una profundidad por encima de los de sus antecesores.

Konami también ha anunciado que el equipo responsable del desarrollo de la versión de *ISS Pro* para la N64 ya está trabajando en una actualización del juego. *ISS Millennium* podrá adquirirse para la N64 y PlayStation a principios del próximo año.

■ ISS Evolution: un pura sangre del fútbol

ISS ha batido con toda contundencia al aparentemente clásico título de la FIFA

El rincón de Sam Richards



La calle del champiñón

Corren buenos tiempos para la fontanería virtual y las plataformas. Mario, la principal estrella de Nintendo, ha dado su nombre a una calle de la ciudad sueca de Kungsbacka. Marios Gata (o la calle Mario) no debe ser más que una hábil plataforma publicitaria de los distribuidores de Nintendo escandinavos, pero es bonito creer que en un lugar de Suecia existe una calle con casas rosas, por la que Wario merodea en busca de la casa de Daisy para pedirle una taza de azúcar.

Pacmanía

La puntuación más alta hasta ahora alcanzada en Pac-Man fue superada este mes por Billy Mitchell, un fabricante de salsa picante de Fort Lauderdale (Florida). A Billy le costó casi seis horas conseguir la elevada puntuación de 3.333.360 puntos (con sólo veinticinco céntimos) en el Funspot Family Fun Center de New Hampshire. Parece que la proeza de Mitchell es el último (hasta hoy) capítulo de una larga contienda entre jugadores norteamericanos y canadienses. Billy Mitchell, que con toda seguridad es un hombre con muchísimo tiempo libre en sus manos, se puso una corbata de estrellas y rayas para el gran momento de la consecución de su record mundial, el cual fue alcanzado el día 4 de julio, y después comparó su logro al del astronauta Neil Amstrong.

Navega sin brújula

En TOP JUEGOS no renunciamos a vender nuestras ideas un día no muy lejano. Si no fuese por el cruel boicot al que nos somete la industria (en aras, dicen ellos, del sentido común) proyectos tan creativos como éste podrían hacerse realidad.

EnRédate

■ Ésta era nuestra propuesta: Un simulador que reproduzca con esmero todas las emociones del deporte rey de los 90: navegar por Internet. Sí, tú también puedes experimentar el NET-nirvana desde tu consola. EnRédate iría provisto de un montón de información inútil, dispuesta al azar en el mecanismo de búsqueda del juego. ¿Eres capaz de encontrar una página informativa interesante sin cargarte la maquinita y sin que se te cuele un virus que colapse tu consola continuamente? En el juego la situación está perfectamente recreada. ¿Por qué no tomar parte en una partida de *"Quack II"*? Se moverá a paso de tortuga y te aniquilarán en segundos.

■ Y esto fue lo que nos contestaron: Aunque creemos que vuestra idea puede tener futuro, pensamos que deberíais centrar su atractivo en el núcleo de interés del mercado adolescente, para dirigirlo luego hacia lo que hoy en día se ha convertido en el uso más frecuente de la red: el porno-NET. Llenad el disco de fotos desenfocadas y borrosas de mujeronas estilo Divine luciendo lencería hortera y luego rematad esos cuerpos "danone" poniéndoles encima cabezas de famosas. Éste podría ser el primer título de la serie Sopor Nográfico. De nada, para eso estamos.



NOVEDAD

La odisea continúa

Los creadores de Abe están trabajando a destajo en dos nuevos juegos

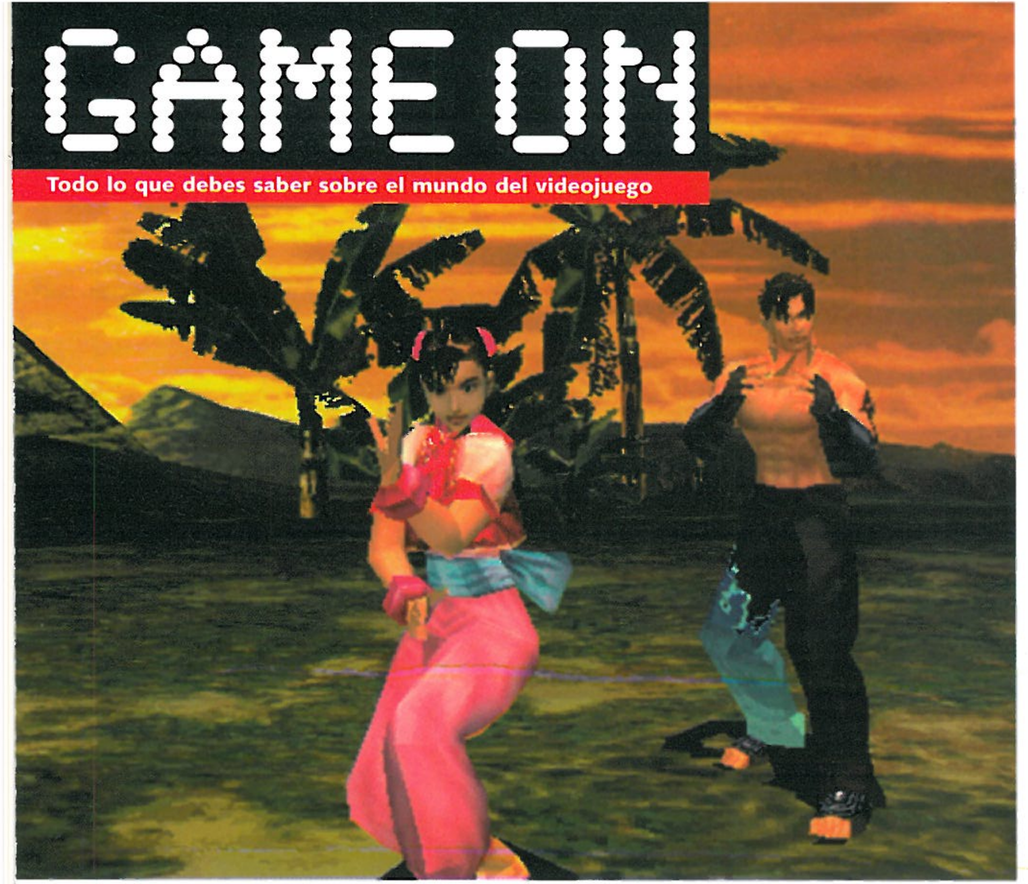
Los chicos de Oddworls Inhabitants, creadores de Abe, el verde alienígena tirapedos, han dado detalles sobre dos nuevos juegos para la PlayStation 2. El primero, *Munch's Oddysee* es una aventura épica que retoma la acción donde la dejó *Abe's Exoddus*. El entorno de Oddworld ha sufrido importantes cambios en el decorado y se presentará en un abracadabrante formato 3D. La interacción entre tu personaje (supuestamente no es Abe, sino Munch, del que sabemos muy poco) y los Mudokons es mucho más sofisticada y deberás empezar aprendiendo su lenguaje para conseguir que estos minúsculos alienígenas hagan lo que tú quieres. A parte de esto, poco más sabemos; además el juego puede estar más de dos años en producción.

El segundo juego, *Hand Off Odd*, romperá con la tradición de Oddworld abordando el género de la estrategia de tiempo real. Jugando como cualquier jefe Mudokon o un megalomaníaco Glukkon, la oportunidad de ampliar tu imperio a lo largo y ancho de Oddworld debe representar una alternativa a la prosaica estrategia típica de los títulos disponibles hasta ahora. *Hand Off Odd* está también lejos de estar acabado, así que no tenemos más noticias sobre él.



GAME ON

Todo lo que debes saber sobre el mundo del videojuego



■ *Tekken*, la apoteósis del modo tag

NOVEDAD

Tekken 3.5, una leyenda urbana

Nuevo título de la serie Tekken en versión arcade

Sí, de acuerdo, hablar de modo tag en un juego de lucha hace que retrocedamos mentalmente unos cuantos años, a la era de los primeros *beat'em up*, glamurosos e ingenuos. Pero la versión arcade de *Tekken Tag Tournament* (entre nosotros, *Tekken 3,5*) va a hacer que este tipo de juego vuelva a ponerse de moda. El modo tag te ofrece la posibilidad de participar en un torneio eligiendo dos personajes que serán intercambiables durante el juego. Este novísimo torneo tag pone a tu disposición a todos los personajes de *Tekken 3*, pero, por desgracia, los impagables Jun y Ganryu se han quedado aparcados en *Tekken 2*.

Nos colamos en el cuartel general de la compañía que diseña el juego, y podemos decirte que la principal novedad técnica del juego es el uso de un botón extra que te permite elegir al personaje alternativo. Así, si Gun Jack está recibiendo una soberana paliza a manos de King, puedes hacer que Law le sustituya y ponga las cosas en su sitio. Los personajes pueden ser sustituidos en plena acción, incluso en el momento en que realizan un combo. Es una gran idea, pero su puesta en práctica es un poco difícil. Cada vez que marcamos un personaje, cuesta lo suyo que se incorpore a la acción a una velocidad razonable. Activar los nuevos elementos *tag* correctamente requiere una práctica meticulosa, cosa que hace de este *Tekken 3,5* un juego estrictamente reservado para expertos en *beat-'em-up*.

Por otro lado es decepcionante, ya que es poco probable que *Tekken Tag Tournament* sufra una conversión para la PlayStation. Lo único que podemos hacer es esperar a que salga la PlayStation 2 y patrullar las recreativas del barrio para ver si alguien se anima a traerlo a nuestro país.

Fiebre Amarilla | Cosas que sólo pasan en Japón



Vigilancia casera



■ Part's Dick. Japonés tenía que ser

■ **No creemos que los japoneses hayan adoptado al mocoso de Hollywood, McCauley Culkin, tan de buen grado como Occidente, pero su comedia *Solo en Casa* parece haber inspirado a por lo menos un desarrollador japonés. *Part's Dick*, un nuevo juego de Banpresto para PlayStation, muestra a un hombre tan obsesionado con que roben su casa que decide colocar trampas y agujeros para que los ladrones caigan en ellos. Que quede claro que no estamos hablando de un ciudadano decente que intenta siobrevivir en la jungla urbana, sino más bien de un sádico enfermizo.Su arsenal incluye trampas para ratones, ladrillos que caen, bombas y cohetes. Parece como si realmente le interesara más causar daños a los posibles intrusos que proteger su casa. De hecho, si los ladrones muestran falta de interés, el propietario de la casa los atrae hasta su dominio y luego observa con regocijo como resultan gravemente heridos. *Part's Dick*, ¿será éste el futuro de la vigilancia de barrio?**



NOVEDAD MUSICAL

Compón tu propia música

Gracias a Jester, la PlayStation sigue siendo la más musical de las consolas

El juego de música interactivo de Jester del año pasado hizo posible la creación de música para PlayStation y por todos los rincones del país, los jugadores de PlayStation se convertieron en los Chemical Brothers por un día.

Music 2000 es su secuela, dotada de un magnífico interfaz mejorado, un surtido más amplio de géneros (desde el rock a los estilos *indie*), modo multijugadores y una versión PC.

Según la pauta del original, el juego incluye una lista con los mejores nombres de la industria musical para proporcionar ejemplos y demos de melodías.

La principal novedad de esta secuela es el énfasis puesto en el modo "music jam", un modo de juego para 4 jugadores, con lo que *Music 2000* ha dejado de ser un mero pasatiempo. Se está investigando la viabilidad de incluir un micrófono periférico para te permitiría grabar tus propias demo.

En PlayStation tiene asegurado un cierto éxito, dado la escasez de títulos de estas características, pero en PC la competencia es mucho más fuerte.

Aun así, la compañía desarrolladora cree en las posibilidades del juego, ya que será barato y técnicamente muy accesible.

ENCAMINO | Échale un rápido vistazo a seis de los juegos en fase de desarrollo

¿En 3 meses?



Theme Park World
■ **PC/PlayStation**
■ **Bullfrog/EA** ■ **Otoño**
Cómo hacer que un puñado de saludables muchachotes se deje la paga semanal en tu parque temático.



MDK2
■ **PC/Dreamcast**
■ **Interplay** ■ **Otoño**
Nuevo desarrolladoe y nuevas ideas para esta secuela de un *shoot'em up* complejo y absorbente.

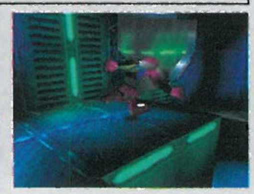
¿En seis meses?



Fear Factor
■ **PlayStation** ■ **Kronos/ Eidos** ■ **Invierno**
Una aventura del estilo manga en la línea de *Res Evil. Aire de comedia negra y mucha violencia gratuita.*



Ready 2 Rumble Boxing
■ **Dreamcast** ■ **Midway**
■ **Invierno**
Un juego de boxeo enormemente entretenido en el que un loco con culo de sebo da con una correa a un hombre con un el pelo a lo afro. Para morirse de risa.



40 Winks
■ **N64** ■ **Eurocom/GT**
■ **Invierno**
Un plataformas de los considerados "infantiles" pero con un atractivo aire a lo Banjo y Jet Force Gemini.

¿En un año?



Team Fortress 2
■ **PC** ■ **Sierra** ■ **Verano 2000**
La esperada continuación de uno de los juegos que más ruido hicieron en las aguas revueltas de Internet.

■ Steve Buscemi: de Reservoir Dogs y Fargo a Final Fantasy.

■ La película Final Fantasy va a contar con un extraordinario reparto de voces.

■ James Woods ya hizo puso la voz en el Hércules de Disney.

DE CINE

Reparto de fantasía

Final Fantasy, la película | Alineación de lujo

Final Fantasy está siendo adaptada a pantalla grande, y las voces irán a cargo de algunas de las máximas estrellas de Hollywood. Alec Baldwin, Donald Sutherland, Steve Buscemi y James Woods son sólo algunos de los actores que se espera que contribuyan en este proyecto. Ésta es la confirmación (por si alguien la necesitaba) de que la franquicia *Final Fantasy* es un gran proyecto, que incluso va más allá del terreno de los videojuegos.

La película *Final Fantasy* utilizará tecnología punta para crear sus animaciones por ordenador. Un proyecto conjunto entre los desarrolladores japoneses de las series de juegos Square y Columbia Pictures. El escenario en el que se desarrolla la película es la Tierra en el año 2065 y su argumento sólo dejará entrever una estrecha relación con los de las series RPG que se han podido ver hasta ahora.

Final Fantasy: The movie está programada para ser lanzada al mercado en el año 2001. Lo que aún no se sabe es si llegará junto con una nueva entrega del juego *Final Fantasy*.

Entretanto, aunque el mercado europeo aún está a la espera de noticias sobre la fecha de publicación del top-seller japonés *Final Fantasy VIII*, parece más que posible que el equipo de Squaresoft's Honolulu está trabajando ya en *Final Fantasy IX*.

Este nuevo juego estará entre los últimos grandes títulos de PlayStation antes de que sea substituido por la nueva generación de máquinas de Sony.

NOVEDAD

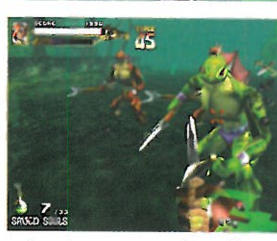
Desalmados

Un beat-'em-up de aventuras para PC y DC

¡Vaya historia! Un ambicioso equipo desarrollador francés (Toka) bajo la dirección de una nueva marca editora (Piggyback) inventa un *beat-'em-up* 3D de estilo arcade clásico y lo manda a Tokio en un intento de superar a los japoneses en su propio juego. Tras una positiva renovación inicial, lo llevaron a Dreamcast a tiempo para hacer de él uno de los principales títulos europeos y entonces introducirlo en PC, donde inmediatamente corregirá la escasez de *beat-'em-up* existente para el sistema.

El juego del que hablamos es *Soul Fighter* y su componente principal es la diversión. Está muy influenciado por los antiguos *beat-'em-up* que funcionaban con monedas y, sin embargo, los paisajes en 3D van varias generaciones más allá del movimiento lateral de *Double Dragon* y otros muchos, los clásicos movimientos de lucha y los excelentes combates se han ejecutado de forma brillante. Los gráficos son excelentes y muy atractivos y representan un falso mundo medieval lleno de color y poblado de monstruos mitológicos y dragones. Los personajes se mueven con la mezcla necesaria de realismo (cuando realizan movimientos básicos) y fantasía absurda (cuando llevan a cabo *combos o realizan movimientos con armas)*. Básicamente, parece como si Toka hubiera conseguido un óptimo equilibrio entre innovación y nostalgia y entre profundidad y proximidad. Los propietarios de PC, en especial, podrán intentar echar mano a Soul Fighter







■ Soul Fighter: 100% Japón



ANÁLISIS

Juegos on-line: ¿tú también vas a conectarte en otoño?

Tras innumerables pasos en falso, los juegos en la Red van a ser una espléndida realidad antes de fin de año

Después de amenazar durante muchos años con revolucionar el mercado del videojuego, por fin los juegos on-line arrasarán este mismo otoño. Se han logrado avances interesantes que, según parece, aportan un toque humano a tu experiencia virtual, tanto en PC como en consola. Los días de predicciones sobre IA computerizada pueden pronto llegar a su fin si es verdad que finalmente tendrás la debida oportunidad de conectarte con otros jugadores y probar tus habilidades contra contrincantes de carne y hueso.

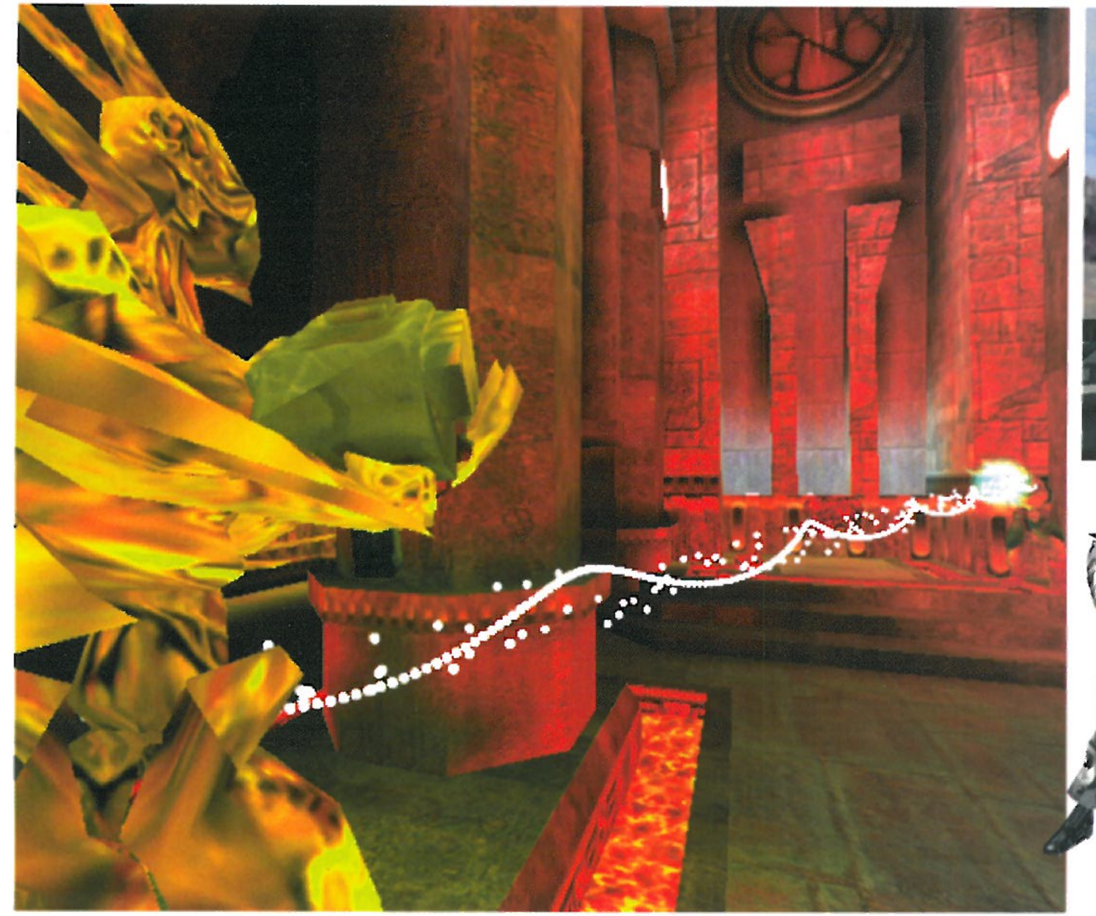
La razón que ha impedido a los juegos multi-jugador alzar el vuelo en nuestro país (al contrario que en USA, donde se han extendido de forma masiva) es porque el tiempo de conexión está a precio de oro. En los Estados Unidos, puesto que las llamadas locales son gratuitas, es posible mantenerse conectado a Internet a través de la conexión dia-up. Gracias a la conexión permanente a Internet puedes jugar a tus juegos preferidos, ya sean *Half-Life*, *Quake* o *Command & Conquer*, contra contrincantes reales de todo el mundo.

Hasta que no hayas sentido en propia piel la emoción de jugar con varios jugadores a la vez, te resultará difícil comprender la atracción que este fenómeno desprende. La cuestión es que es mil veces mejor jugar contra un contrincante de carne y hueso, que contra una creación humana sintética, como los rivales computerizados usadas de *Metal Gear Solid*. Las personas son incluso un millón de veces más crueles e inteligentes que la máquina de inteligencia artificial más perfecta del mercado. De esta forma, la partida multi-jugador se convierte en el único test real de tus habilidades de juego.

Las personas son más crueles y astutas que la máquina de inteligencia artificial más perfecta

Sin embargo, es aún más importante la comunidad que crea este sistema de juego. Hay auténticas tribus de navegantes informáticos jugando a *Quake* y *Half-Life*, en equipos y con una actitud muy competitiva. Es posible que hayas llegado al final de *Quake II* o *Half-Life*, pero hasta que no estés bien seguro de que puedes aguantar un deathmatch no podrás ser un jugador nato.

Durante los dos últimos años, las partidas multi-jugador



■ Espera a un contrincante de carne y hueso en Quake II (arriba a la izquierda) y en Half-Life (encima y debajo) pon a prueba hasta el límite tu valentía jugando.

Hasta ahora los juegos on-line eran un hobby caro

han sido un pasatiempo popular en PC, pero debido a las draconianas políticas de precios de las compañías telefónicas y a la falta de una alternativa real a la conexión con módem, estos juegos continúan siendo un hobby muy caro. Aunque no por mucho tiempo. Cada vez son más las compañías que provén acceso a Internet a precios competitivos, incluso de forma gratuita a cambio de una cuota semanal o mensual fija. Si el mercado español entra en una dinñámica similar a la del resto de socios de la Unión Europea, en muy pocos mese el acceso a la Red se habrá democratizado y flexibilizado hasta límites difíciles de imaginar

Una novedad sustancial puede ser la generalización del sistema ASDL. Con velocidades superiores a 8Mb, este sistema es más de 100 veces más rápido que el módem actual más rápido y, además, mientras pagues una cuota fija que podrá estar en torno a las 7.000 pesetas mensuales, puedes jugar a partidas multi-jugador cómo y cuándo quieras. También podrás ver páginas sobre lanzamientos (a través de vídeo), cargar juegos desde la Red en un abrir y cerrar de ojos, y utilizar las aplicaciones telefónicas de Internet que te permiten llamar a cualquier lugar del mundo por muy poco dinero.

Coincidiendo con este fenómeno, este otoño también podremos asistir al lanzamiento que hará *id Software* del *shoot'em up* en 3D, *Quake III*, que tan ansiosamente hemos esperado. A diferencia de anteriores títulos *id, Quake III* será un juego sólo multi-jugador, por lo que podrás jugar contra rivales cibernéticos desde tu máquina, o conectarte a Internet y medirt tus fuerzas con otros jugadores. Id ha empleado mucho tiempo y esfuerzo para asegurarse de que los novatos puedan disfrutar del juego tanto como los más veteranos. Parte del secreto es haber establecido una serie de divisiones internas que agrupan a los jugadores en función de su habilidad y experiencia.

La comunidad de juegos on-line ya ha implantado un adelanto muy importante: el concepto de juego en equipo. Mejor que una lucha contra otros 24 jugadores individuales, ahora puedes incorporarte en un equipo y luchar codo con codo contra otros. El *Team Fortress Conversion* para Quake fue el inicio del juego en equipo y han hecho que *Half-Life Team Fortress Conversion*, y otros títulos basados en equipos como *Starsiege Tribes* tengan mucho éxito.

En estos juegos de equipos puedes asumir diferentes identidades teniendo en cuenta tus puntos fuertes personales como jugador. Por ejemplo, en *Half-Life TFC* puedes asumir el papel de espía, de experto en explosivos, de pistolero o, incluso, de estudiante de medicina. Los equipos funcionan como pequeñas cooperativas lúdicas en las que todo el mundo está dispuesto a sacrificarse por los demás si es necesario.

El concepto de equipo completo continuará avanzando y mejorando, sobre todo en cuanto a la amplitud de los equipos. El equipo más grande con el que se puede jugar en estos momentos cuenta con 16 jugadores, dando así a 32 jugadores la oportunidad de jugar unos contra otros. Como la amplitud de los equipos aumenta y la tecnología del servidor es cada vez más inteligente, pronto podremos ver a 64, 128, 256 e incluso 1000 jugadores jugando unos contra otros.

De momento esto sólo está disponible para PC. Los fabricantes de consolas han preferido hasta hace muy poco ignorar el éxito de las partidas multi-jugador intercontinentales, pero parece que la nueva generación de sioportes va a hacer que las cosas cambien. Sega ha anunciado que el los compradores europeos de la Dreamcast podrán navegar por la rRd gracias al módem que lleva incorporado. De esta forma podrás disfrutar de batallas on-line y cargar los últimos parches o extensiones para tus juegos.

Con Sega iluminando el camino hacia los juegos de consola on-line, Sony y Nintendo le seguirán los pasos. La PSX2 vendrá seguramente equipada con un módem y Nintendo ha anunciado que continuará por el mismo camino. Desde el mundo on-line, donde las diferencias dejan de tener importancia, jugadores de la Dreamcast, la Dolphin, la Play Station 2 y del PC podrán competir entre ellos, en un enorme y glorioso deathmatch. Entonces veremos quienes son los mejores jugadores.

Con tantos acontecimientos importantes coincidiendo con el fin de año, las partidas multi-jugador pueden experimentar un crecimiento muy importante deberán explotar. Todo esto puede afectar a los seguidores de los juegos de consola; además, los jugadores de PC podrán disfrutar de un acceso a Internet gratuito casi ilimitado y la comunidad de juegos está fabricando juegos aún más perfectos para probar al máximo las habilidades jugadoras de los reyes del juego al máximo. Hemos podido ver el futuro de los juegos y os aseguro que es el mundo on-line.



LOS HECHOS

¿De verdad? ¿Por fin hay acceso gratuito a la Red?

Puede que sólo sea un rumor, pero...

■ Nadie ha confirmado la noticia oficialmente, pero nosotros nos hemos informado a través de fuentes fidedignas (con la táctica "S.O.S Necesito Saber") y hemos averiguado que BT (British Telecom) promocionará su servicio ADSL durante este otoño. ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) es una conexión digital a Internet que tiene muchas ventajas sobre las existentes actualmente. Este servicio transforma las líneas telefónicas habituales (también conocidas como "cables de cobre enroscados") en líneas digitales de alta velocidad para un acceso a Internet ultrarrápido.

Desde el uso de las técnicas de codificación digital, este sistema puede obtener más de un 99% más de capacidad, independiente de la línea telefónica, sin sufrir interferencias y con unos servicios regulares. Es decir, que puedes hablar por teléfono o enviar un fax mientras juegas a *Half-Life TFC* contra el resto del mundo.

Se puede conseguir una velocidad de amplitud de equipo superior a 8Mbps en bajadas de corriente (para el usuario) y de 1Mbps en subida de corriente, dependiendo de la longitud, del circuito y de las características de la línea.

Sin embargo, la ventaja más importante es que ADSL está siempre encendido, permanentemente conectado a la Red sin costes de llamadas telefónicas ni de conexión superiores a las 7.000 pesetas. Es un ganador nato en todos los sentidos y ya es hora de que tengamos algo útil, porque los de promover la navegación por Internet va en serio en Europa.

LARGA VIDA A LA MARIOMANÍA

MARIO'S LIFE

Ya solo los más viejos del lugar recuerdan cuando su madre (padre, mejor) dio a luz a este pequeño montoncito de impulsos eléctricos saltarines, arrancando de inmediato una espontánea sonrisa a los pioneros usuarios del arcade de la esquina.

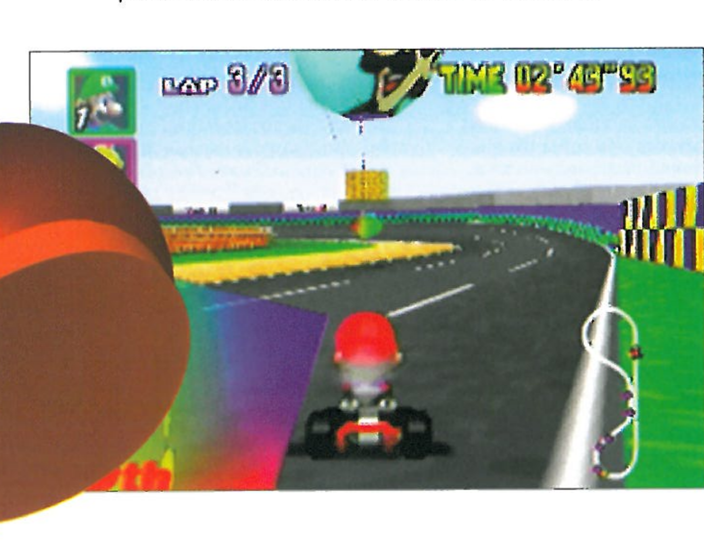
Son ya casi 20 años de presencia continuada, saltando de plataforma en plataforma y de soporte en soporte, creciendo a la par con la industria y ganándose un rincón en el corazón de hasta el jugador mas insociable. Mario, el plagiado mil veces, es probablemente el mesías del ocio de final de siglo.

MIYAMOTO Y MARIO

Para comprender la simbiosis de estos dos nombres en toda su extensión debe conocerse su historia desde el principio, ya que probablemente nunca hubieran llegado hasta tus oídos el uno sin el otro. En cuanto a Nintendo, posiblemente ahora fabricaría robots industriales o barajas de naipes.

¿CASUALIDAD O ACIERTO?

Estamos en 1981, las recreativas viven su segundo momento de gloria con Pacman, el comecocos arrasa en todas las latitudes y lo de "matar moscas" empieza a estar un poco gastado. En este punto de inflexión un joven diseñador industrial, abducido por el brillo de la pantalla y casi sin saberlo ni él mismo, inventa un nuevo género, los juegos de plataformas. El personaje protagonista de esta aventura será el Mickey Mouse de los ultimos 20 años del siglo. Diddy Kong y Mario se enfrentan en una guerra sin cuartel que enganchará a millones de personas, salto a salto, nuestro fontanero está representado por un pequeño número de pixels en los que apenas se distingue su mono rojo o su bigote, (usa gorra a causa de la dificultad técnica que entraña el hecho de representar el pelo de un modo creíble) pero aun así todo el mundo lo ve, lo cree y lo ama. ¿Por qué? Jugabilidad. Una palabra que tambien parece haber inventado el creativo de Nintendo.



UNA HISTORIA DEL 81 (SI, HACE CASI 20 AÑOS)

¡¡YA ESTOY EN CASA!!

Estamos en 1985, Mario, lejos de ser un amor de verano, siguió creciendo y madurando al amparo de su protector y sin miedo se fue adaptando a los nuevos entornos que la tecnología, espoleada por la creciente demanda, iba creando. De este modo después de triunfar en los arcades, con juego propio en exclusiva, consiguió la invitación para pasar a compartir la vida cotidiana de millones de familias de la mano de la primera Nes de 8 bits. Para comprender que el primer apellido de Mario es Jugabilidad solo es necesario compararlo con el resto de juegos que aparecieron para este soporte. Sí, hay buenos títulos, pero ninguno como Super Mario Bross.

En ese instante, nuestro fontanero (que por primera vez viene acompañado por un selecto y divertido grupo de secundarios que cobrarán una importancia capital en el futuro), ya se ha convertido en el buque insignia de Nintendo, pasando a ser imagen y embajador de la empresa y practicamente de la industria del videojuego. Tanto es así que se convierte en el máximo valedor durante el lanzamiento de otro clásico, La Game Boy. Super Mario Land juega la mismas bazas que los títulos para Nes aunque el fontanero italiano aparezca esta vez un poco más borroso en la portátil. Al mismo tiempo Sega declara la guerra a Sonic, que aunque copia el modo en que se desarrolla el juego dota de una buena personalidad al personaje y al juego en sí. El título de Master System no creará escuela como Mario pero ha sido el más digno de sus rivales, que a partir de ese instante simplemente plagiarán al personaje de Miyamoto. 20 años despues, los héroes de las plataformas siguen coleccionando monedas canjeables por vidas, o machacando bloques y cajas. "Los siento Mario, pero nuestra princesa está en otro castillo"

OTRO SALTO (HACIA DELANTE)

Con la llegada de la SuperSnes, Miyamoto vuelve a sorprender dejando claro que lleva cuatro años trabajando para que Mario se supere a sí mismo. Super Mario Bros 3 se encarga de ser el vehículo de presentación de la nueva consola y convertirse de paso en el videojuego más vendido de la historia Y no por casualidad, se diseñan nuevos mapas increíbles, más secretos en cada nivel y se exprimen al máximo las posibilidades del nuevo soporte con más colores, mejores detalles y divertidos atributos mágicos para un fontanero que no deja de crecer. Todo el mundo sabe valorar ya en su justa medida las posibilidades de una escurridiza seta o de una estrella de la invencibilidad.

ME LLAMO COMODÍN

El usuario ya define el género plataformas con la palabra Mario, así que en Nintendo alguien decide explotar la popularidad del empleado italiano para diversificar la oferta de software de la empresa. De este modo Mario dejará de saltar un rato para aprender a hacer otras cosas, primero en la GB, con Dr. Mario, especie de pseudo Tetris para niños en la que ataviado de bata blanca intentará erradicar los virus que caen por la pantálla. Pero lo mejor está por llegar y Shigeru se vuelve a poner las pilas para crear lo que será un nuevo hito en la historia de los electrones lúdicos.

En 1992 aparece Mario Kart. Si bien este juego lleva a Mario a crear un nuevo género (las carreras de coches con hostilidades crueles en forma de tortugas y rayos para tus amigos) Miyamoto ya había perfilado sus maneras un año antes con f-zero. Por primera vez puedes manejar a cualquier miembro de la pandilla (que gozada ser Bowser o Peach), el Universo Mario ya está completo.

La fama y popularidad que alcanza Mario en este punto, le llevan a aparecer en los estantes de las tiendas con más asiduidad. Aparece Supermario Land 2: 6 golden Coins, que mejora ostensiblemente su imagen en la GB, Mario Paint para la Snes, innovador título en el que se pueden pasar las horas pintando y creando música, (pero mejor no te esmeres demasiado pues no podrás guardar tu obra). Esta fase en la vida de nuestro bigotudo amigo se cerrará con la edición de un cartucho retrospectivo, Super Mario All-Stars (con todos los amigos... y todas las estrellas) en 1993.

YA SÓLO LOS MÁS VIEJOS DEL LUGAR RECUERDAN CUANDO SU MADRE (PADRE, MEJOR) DIO A LUZ A ESTE PEQUEÑO MONTONCITO DE IMPULSOS ELÉCTRICOS SALTARINES

CRECED Y MULTIPLICAOS

Los amigos de Mario empiezan a ser los protagonistas de sus propios juegos, Yoshi parece ser el más aventajado protagonizando Yoshi´s Cookie y Yoshi´s Safari (1993), aunque Mario acabe llevando el peso de la trama en el primero de estos juegos y el segundo sea un vehículo de presentación de la Super Scope. Tambien Wario tendrá su propio juego en GB: Wario Land, en el que puedes ser el malo para atizar a los buenos con fruición (eso está bien). Esta tendencia de ascender a los secundarios a la categoria de protagonista será utilizada generosamente por Miyamoto a partir de ese instante.

Pero de nuevo hay que dibujar otra cresta en la gráfica de evolución de Mario. Junto con las plataformas, vuelve el genio de su creador: Super Mario World 2: Yoshi's Island. Más de todo, los mejores gráficos, cabalga a los lomos de Yoshi, más niveles, más subjuegos. ¿Cómo cabe todo en 16 bits? otra vez él. Poca cosa más hará Mario en *El Cerebro de la Bestia.* El último Mario en esta consola será su primer RPG, que se salda con un resultado mas que satisfactorio, ¿o acaso alguien lo dudaba?.

COMPLETA EL CRASH BANDICOOT 3 DE ESTE AÑO, Y EL MARIO 64 DE HACE CASI 3 Y SABRÁS DE QUE ESTAMOS HABLANDO.

64 BITS ¿MAS DE LO MISMO? ¡SI POR FAVOR!

En fin, queda hablar de los Marios de 64 bits, pero antes de perdernos en un montón de elogios en cuanto a los gráficos o la jugabilidad de los mismos, me gustaría hacer que te parases a escuchar la música de fondo que acompaña a estas líneas. ¿Es posible que Mario 64 tenga algo que no tuviera el primer Mario en Arcade?, ¿o que represente el de 64 bits algo que no representó el de 8 o 16?. No. La sombra de Mario es alargad, y tiene la forma de Shigeru. Esa sombra irrepetible es la que hace al personaje y al juego como son, el patrón con el que cortar. Muchos de los centenares de plataformas en 3D que llenan los catálogos-carnaza de las consolas de moda, no son mejores que el "nuevo" Super Mario bros de 8 bits de la Game Boy Color, diseñado hace 20 años. Completa Crash Bandicoot 3 de este año, y Mario 64 de hace casi 3 y sabrás, objetivamente, de que estamos hablando.

El genio nace y se hace, las herramientas cambian con la tecnologia, pero Mario siempre será Mario, y los demás, el resto.



■ **AL DETALLE:** *Mario Party*. Los juegos de monos están entre los favoritos de todos desde tiempos inmemoriales, y si no que se lo pregunten a Sony y su *Ape Escape*, pero aún nadie ha conseguido superar a *Donkey Kong*, el original y número uno. Pese a su curioso nombre.

AL DETALLE MARIO PARTY

Formato: **N64** | Desarrollador: **Nintendo** | Editor: **Nintendo** | Precio: **5.990 pesetas** | Jugadores: **1-4** | ★★★★



■ Bombs Away: Diversión explosiva.





■ Bowl Over: La bolera de tus sueños.



■ Coin Block Bash: Luigi y un colega.



■ Running of the Bulb: Informativo.



■ Tipsy Tourney: Mario y Cía pasan un día entre baldosas.



CÓMO SER EL REY DE LA SELVA...

Las claves ocultas que harán de ti todo un campeón.

M*ario Party* es diversión para toda la familia. Y resulta evidente que la familia es uno de los grupos más competitivos dentro del mundo de los videojuegos. Pero aún así no te dejes avasallar: a continuación te explicamos cómo ganar en algunos de los sub-juegos más duros de *Mario Party*.

■ **Face Lift** Las facciones de Bowser se estiran al máximo, de manera que no pierdas el tiempo tirando de sus mofletes o de su barbilla. Su cara es simétrica, así que todos los cambios que realices en el lado izquierdo de su careto también has de realizarlos en el derecho.

■ **Crazy Cutter** El truco consiste en guiar de forma delicada. Si tu temblorosa taladradora empieza a desviarse, tira hacia dentro mejor que hacia fuera de la figura que estés cortando.

■ **Hot Bob-Omb** Escucha atentamente el ruido que hace el Bob-Omb cuando crece. Siempre rechina 15 veces antes de explotar. Para ganar debes lanzarlo lejos en el momento preciso.

■ **Tipsy Tourney** Camina despacio alrededor del borde del tablero y tu caparazón describirá un circulo de unas dimensiones razonables sobre el tablero, cogiendo en su interior la mayoría de los cuadros a lo largo de su camino.

■ **Bombs Away** Las sombras de las bombas del cañón que se aproximan te indican el lugar hacia el que debes correr. Si una bomba se dirige directamente hacia ti, salta a su encuentro. Es preferible quedarte atontado un rato a ser lanzado en medio del océano.

■ **Running of the Bulb** Cuando tus brazos empiecen a agitarse, vuelve a apretar A y los mandarás de viaje hacia el suelo.

■ **Limbo Dance** Cuando tus brazos empiecen a agitarse, vuelve a apretar A y los mandarás de viaje hacia el suelo.

■ **Bowl Over** Los bolos no pueden moverse mucho en el tiempo asignado, así que debes apuntar al grupo mayor. Los jugadores de bolos necesitan separarse para evitar ser batidos por el contrincante.

■ **Ghost Guess** Mantén la concentración para cuando los fantasmas empiecen a volar arriba y abajo, o cuando se apiñen — el jefe de los fantasmas será fácil de apuntar.

■ **Coin Shower Flower** El jugador que se encuentre en la flor, debe mantenerse centrado observando la sombra de las monedas que se aproximan. Los tripulantes del bote deben permanecer en el lado hacia el que se inclina la flor.

■ **Tight Rope Treachery** Manténte centrado después de un golpe, mira los pies de tu personaje para ver si realmente estás en el centro. Los artilleros te atacarán desde ambos lados.

■ **Coin Block Bash** En lugar de escabullirte tras el martillo o los bloques golpeadores, espera simplemente en el filo del tablero y ve a la caza de todas las bolsas de monedas que aparezcan.

■ **Slot Machine** Si consigues los tres caparazones de espinos rojos ganarás una recompensa de 20 monedas doradas. Ve a por el bloque «!» justo antes que estas tres conchas rojas empiecen a circular.

■ **Whack-a-Plant** Después de pisar una planta, mantén pulsada A para impulsar el salto a la siguiente planta. Ve saltando hasta la octava flor con dientes. Ah, y recuerda empezar en una esquina.



EL MATIZ

■ Si mientras juegas aterrizas sobre un espacio con un símbolo de exclamación entrarás en Chance Time, donde encontrarás tres bloques que van dando vueltas: el truco consiste en detener primero el del medio saltando hasta que quede cabeza abajo. La flecha de este bloque determina que personaje debe dar estrellas o monedas y que personaje las recibirá. Como los otros dos bloques se retrasan, te resultará fácil ser el jugador que reciba las deseadas mercancías.

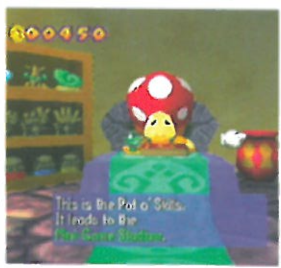


¿DE QUÉ VA MARIO PARTY?

■ Sería fácil catalogar a *Mario Party* como una simple versión virtual de los juegos de sobremesa ya que todos los tópico se encuentran presentes, desde el lanzamiento de dados hasta el hecho de que los jugadores sigan unos turnos. Pero Mario siempre se las arregla para frecer mucho más de lo esperado.
Lo que hace de *Mario Party* de Nintendo un multi-juegos tan extraordinario son sus 50 fantásticos mini-sub-juegos— resultaría imposible recrear todo esto en un simple pedazo de cartón. Además permiten entre uno y cuatro jugadores a la vez y aumentan la diversión de *Mario Party* hasta el infinito e incluso más allá, hasta las estrellas. Como es evidente, lo mejor es jugar contra oponentes humanos, pero si no tienes contra quien jugar, el ordenador se comporta como un digno rival.

¡ACEPTARÍAS UN CONSEJO!

Hazte rico en un periquete en la tienda del Mini-juego



■ A continuación te explicamos como tramar tu camino hacia la gloriosa victoria. Súbete al jarrón de la tienda Mini-Game e inicia un juego de 30 turnos para un solo jugador, asegurándote de haber configurado el ordenador como Hard y el handicap de todos los jugadores en 50 monedas.
Cuando el juego empieza, presiona Start y cambia el control de Jugador 1 al ordenador. Observa como el ordenador juega contra sí mismo, entonces, al llegar al turno 30, aprieta Start de nuevo y cambia todos los personajes a control humano —necesitarás cuatro controladores para lograrlo. Al finalizar el juego, todas las monedas que el ordenador ha conseguido irán a parar directamente a tu bolsillo. Genial ¿no?

EL DESAFÍO

Sácale más partido a tu dinero



■ ¿Así que te consideras el rey de la fiesta? Demuéstralo y juega a los seis tableros normales y aparecerá un nuevo tablero llamado Magma Mountain en la Mushroom Shop. Almacena 100 estrellas y podrás echar tus garras sobre el tablero de Eternal Star. Acaba el Mini-Game Island para un jugador y derrota a Toad y tendrás la oportunidad de jugar al mini juego Bumper Ball Maze. Acaba todos los mini juegos en la Mini-Game Island y Toad te ofrecerá otro laberinto por el que hacer circular tu balón de playa. Termina ambas Slot Car Races con Toad en menos de un minuto cada una y te permitirá jugar al tercer juego de balón de playa. Esto significará que eres realmente bueno.

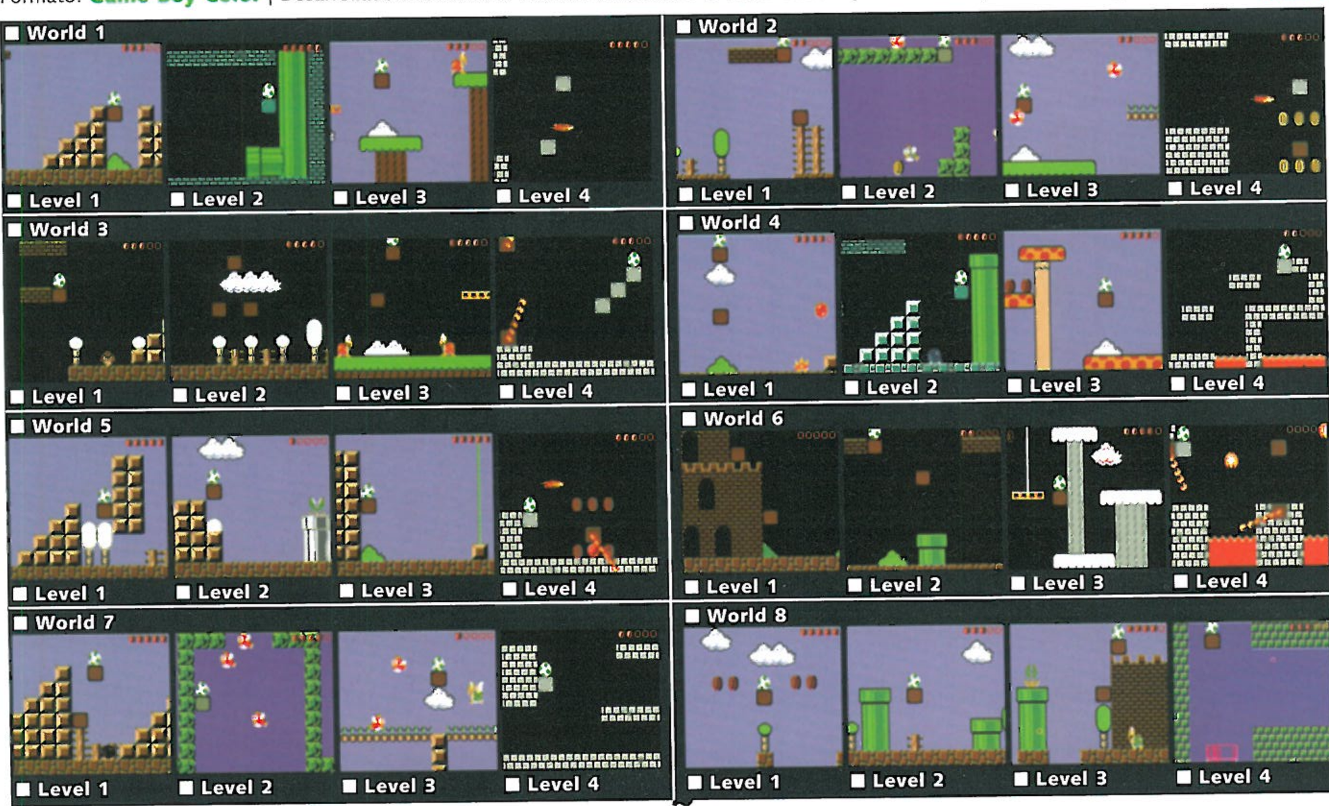


■ **AL DETALLE:** Abran pista a *Super Mario Brothers DX*. Aunque hoy en día está por todas partes. En 3D, aun te lo puedes pasar de miedo jugando con un Mario bidimensional para Game Boy.

AL DETALLE
NI SE TE OCURRA PERDÉRTELO

SUPER MARIO BROS DX

Formato: **Game Boy Color** | Desarrollador: **Nintendo** | Editor: **Nintendo** | Precio: **5.990 pesetas** | Disponible: **Sí** | Jugadores: **1-2** | ★★★★★





¿DE QUÉ VA SUPER MARIO DX?

■ En 1982, el súper-cerebero de los juegos Shigeru Miyamo inventó un nuevo juego para la consola Famicom de Nintendo, basado en el héroe de su anterior juego de arcade, *Donkey Kong*. Ese juego era *Super Mario Bros*, cuya brillantez revitalizó el entonces maltrecho mercado de las consolas y dio lugar a todo un nuevo género, el de los juegos de plataformas. *Super Mario Bros DX* es la increíblemente fiel versión para la Game Boy color, que reproduce a la perfección los saltos entre plataformas, los saltos sobre las tortugas o los movimientos para conseguir monedas. Y por si eso no fuese suficiente, el cartucho viene lleno de secretos, juegos extras y demás añadidos, para que puedas exprimir hasta la última gota este rey de los juegos retro.

PLATAFORMAS PARA UN SUEÑO

Diez maneras de hacer que tu *Super Mario* sea aún más interesante

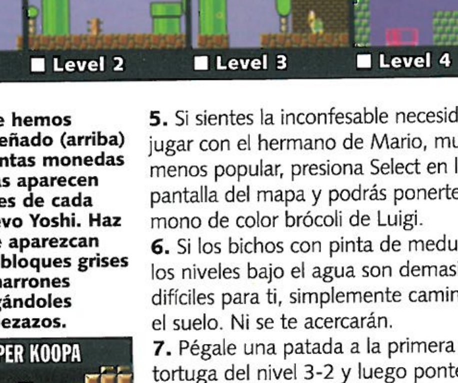
Como era de esperar en un juego de Nintendo, Super Mario Brothers DX está lleno de secretos. Evidentemente, tienes que saber cómo encontrarlos, y aquí es donde Top Juegos te echa una mano.

1. Consigue más de 100.000 puntos en el juego principal y lograrás acceder al sub-juego «You vs Boo» («Tú contra Boo») en el que competirás contra un fantasma a lo largo de ocho niveles llenos de interruptores.

2. Házlo aún mejor y consigue una puntuación de 300.000. Abrirás así todo un set de niveles súper difíciles para jugadores expertos.

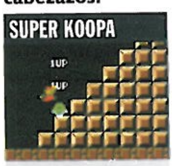
3. Ve a la Toy Box (caja de juguetes) y haz que te adivinen el futuro varias veces. Al cabo de un rato conseguirás una foto de Peach y cinco vidas extra.

4. Una vez hayas terminado el juego, selecciona el signo de interrogación en la Toy Box (caja de juguetes) y haz click sobre Peach. Podrás componer tu propia canción y diseñar tu propio gráfico para cuando pongas el juego en marcha.



■ **Te hemos enseñado (arriba) cuántas monedas rojas aparecen antes de cada huevo Yoshi. Haz que aparezcan los bloques grises y marrones pegándoles cabezazos.**

SUPER KOOPA



■ Si te interesan las vidas múltiples, aquí tienes un método para conseguirlas. Al final del nivel 3-1 los Koopas vienen saltando por las escaleras. Salta sobre una de ellas para darle al caparazón, pero haz un salto muy pequeño. Si lo has calculado bien, aterrizarás otra vez sobre el caparazón mientras rebota sobre las escaleras. El movimiento se repetirá hasta el infinito, y cada vez que pises el caparazón conseguirás una vida extra. ¡Bien!

5. Si sientes la inconfesable necesidad de jugar con el hermano de Mario, mucho menos popular, presiona Select en la pantalla del mapa y podrás ponerte el mono de color brócoli de Luigi.

6. Si los bichos con pinta de medusa de los niveles bajo el agua son demasiado difíciles para ti, simplemente camina por el suelo. Ni se te acercarán.

7. Pégale una patada a la primera tortuga del nivel 3-2 y luego ponte a correr detrás de ella. Tumbará a siete de los malos y te dará la tira de puntos y una vida extra.

8. Aplica el consejo 7 y salva la partida. Apaga el juego y vuélvelo a poner en marcha. Haz esto tantas veces como vidas extras quieras tener.

9. En la mayoría de niveles con «techo» de ladrillos en la parte superior de la pantalla, puedes romperlo y correr por encima, donde aparecen las puntuaciones. Sigue corriendo y encontrarás un Warp

10. Hay un Warp secreto en el nivel 4-2. Salta desde la primera escalera descendente para que aparezcan tres bloques escondidos, luego trepa por los bloques y salta hasta el tronco de la planta que lleva hasta el Warp.

¡ACEPTA UN CONSEJO!

Las mejores instantáneas para el álbum de fotos de Mario...

■ **Página 1**
Arriba-izquierda. Rellena la barra de puntuación verde en modo Challenge.
Arriba-derecha. Gana todas las medallas en modo Challenge.
Centro. Termina el nivel 8-4 en modo Original.
Abajo-izquierda. Termina el nivel 8*4 en modo Original.
Abajo-derecha. Terminal el modo Super Players.

■ **Página 2**
Arriba-izquierda. Consigue una pantalla con fuegos artificiales terminando cualquier nivel con una puntuación acabada en 1, 3 o 6 en tu marcador.
Arriba-centro. Encuentra una seta 1-up en cualquier nivel.
Arriba-derecha. Encuentra el tallo de la planta de las habas en cuaquier nivel.
Centro-izquierda. Conecta dos Gam Boys y juega en modo Vs.
Centro. Termina el nivel 8-4 o el 8*4 para rescatara a la preciosa Peach.
Centro-derecha. Utiliza el sistema de infrarojos de tu Game Boy para intercambiar resultados con un amigo.
Abajo-izquierda. Encuentra todas las monedas rojas en modo Challenge.
Abajo-centro. Gana todas las medallas a la puntuación más alta en modo Challenge.
Abajo-derecha. Encuentra todos los huevos Yoshi en modo Challenge.

■ **Página 3**
Por matar bichos en el juego principal te darán medallas. De izquierda a derecha y de arriba a abajo, son las siguientes: Goomba, Bloober, Lakitu, Cheep-Cheep, Hammer Bros, Bullet Bill, Koopa Troopa, Spiny y Buzzy Beetle.

■ **Páginas 4 y 5**
Puedes conseguir estas fotos matando a los Bowsers de los ocho mundos con bolas de fuego.



EL DESAFÍO

Mario a medida

■ ¿En cuantos niveles eres capaz de recoger todas las monedas rojas y superar el objetivo de puntuación al mismo tiempo? Es imposible hacerlo en algunos de los niveles, puesto que desviarte para conseguir una moneda roja a veces te obliga a desaprovechar oportunidades vitales para conseguir puntos. Pero impónte el objetivo de conseguir ambas cosas en, pongamos, diez niveles, y verás cuántos niveles más eres capaz de jugar sin que se te caigan los dedos a pedazos. Como diría Bowser, «¡Bwa-ha-ha-haaaaa!»

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION





■ Joanna Dark: transporta alienígenas, castiga al villano y... esto, cruza la calle.



■ ¡Sangre y vísceras por todas partes! ¡Qué catástrofe humanitaria! Bueno, pero la pistola es guay.





Formato: **Nintendo 64** | Desarrollador: **Rare** | Editor: **Nintendo** | Jugadores: **1-4** | Disponible: **Otoño 99**

PERFECT DARK

Llega la secuela espiritual de Goldeneye

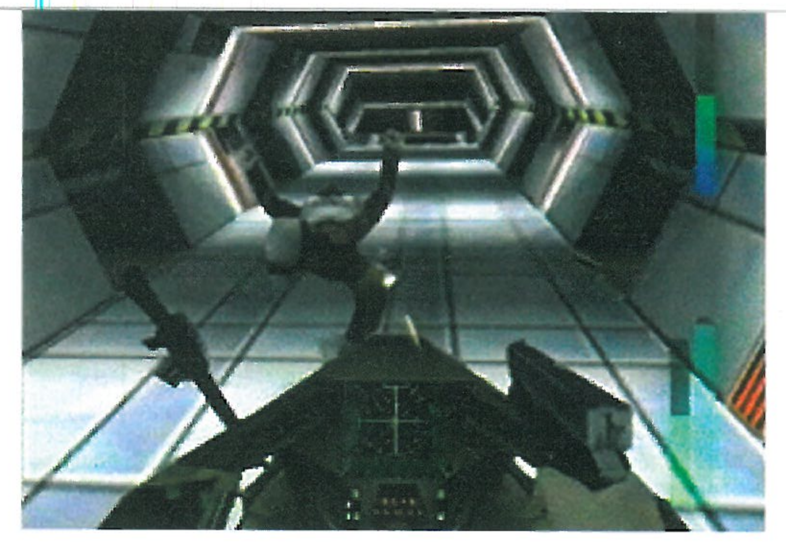
Di lo que quieras de la Nintendo de 64 bits, pero ni se te ocurra negar que ha sido el receptáculo de algunos de los grandes clásicos de la diversión en silicio. *Super Mario 64, GoldenEye, F-Zero X, ISS'98, Zelda...* **y la lista no ha terminado. El próximo diciembre podrás añadirle un nuevo nombre, un nombre que amenaza con eclipsar todo lo que se haya visto en** *cualquiera* **de las plataformas. Damas y caballeros, con ustedes,** *Perfect Dark*.

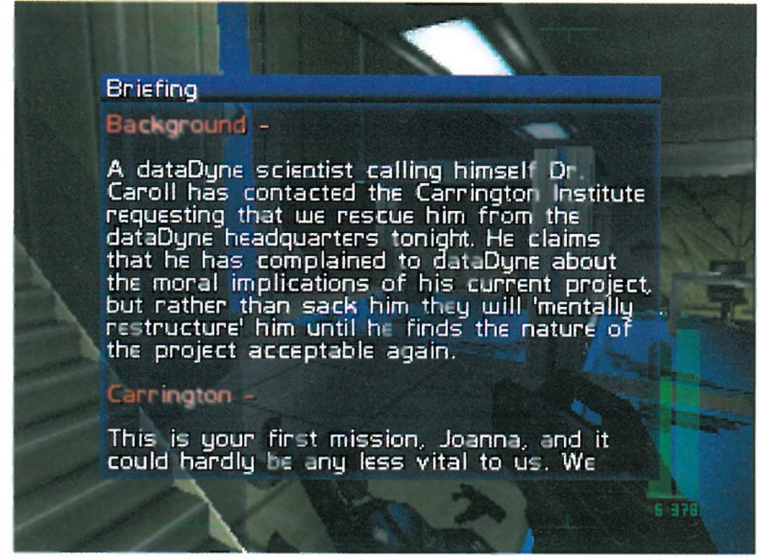
Perfect Dark -indudablemente, el sucesor espiritual de *GoldenEye*- es la última obra del ultradesarrollador británico Rare, todo un ejemplo de diseño minucioso. La pérdida de la licencia sobre Bond en beneficio de Black Ops, desarrollador de PlayStation –que está produciendo un juego basado en *El mañana nunca muere*- no desanimó a los muchachos de Twycross; al contrario, les sirvió como acicate para dar rienda suelta a su imaginación. Y así, la nueva creación de Rare es un juego violento, de visión subjetiva, con acción de arma de fuego, objetivos guiados por el sigilo, artilugios de alta tecnología, más de 40 armas distintas y un argumento siniestro, que parece salido de la mente de un teórico de las conspiraciones. Todo ello en una versión avanzada y perfeccionada del motor de juego de *GoldenEye*.

La heroína Joanna Dark (una Lara Croft mucho más curtida y expeditiva que la original) se adentra con firmeza en territorio *Expediente-X* para combatir a la siniestra Datadyne Corporation, una empresa implicada en todo tipo de negocios turbios, desde la experimentación con alienígenas hasta el viaje temporal. Lo cual significa, en la práctica, que pasarás el juego atrapado en una serie de entornos dispares y siempre terroríficos: sombríos callejones estilo *Blade Runner*, un mundo alienígena... El primer nivel de *Perfect Dark* te obliga a infiltrarte en la impresionante sede de Datadyne y llegar desde la azotea hasta el sótano.

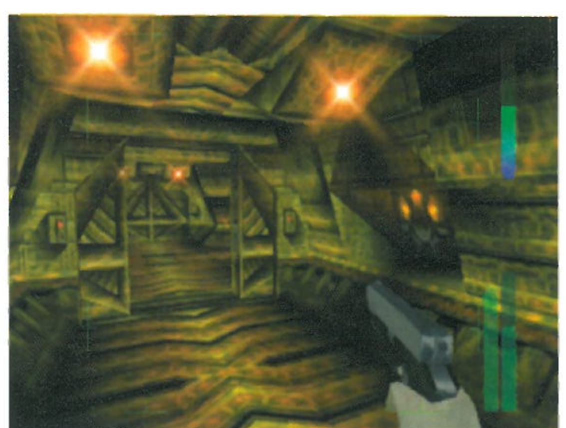
Lo más notable de *Perfect Dark* es la manera en que Rare ha refinado el revolucionario estilo de *shoot'em ups* de visión subjetiva al que dio fama con *GoldenEye*. Ni se te ocurra pasearte por las pantallas pegando tiros al estilo *Quake*; no vas a durar ni medio minuto. Tienes que recurrir al sigilo, a la astucia, a la destreza. Quizá así tengas alguna oportunidad. Supongamos que te encuentras con un par de guardias; a la que te descuides, uno de ellos correrá a activar la alarma mientras su compañero le cubre. Al instante, caerá sobre ti una horda de centinelas. Recordamos un momento de especial encanto, en el que entras en una habitación donde los guardias están sentados en sillones. Charlan despreocupadamente. Pero al mínimo ruido que hagas, se levantan y te atacan.

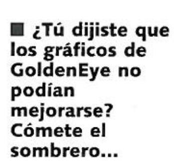
En el momento de abatir al enemigo, utilizas una versión mejorada del sistema de enfoque de *GoldenEye*. Puedes apuntar a partes específicas del cuerpo de tu enemigo (a la cabeza, al torso, a uno de sus miembros) y llenarlas de plomo. O limitarte a desarmar al enemigo. O dispararle directamente a la cabeza.



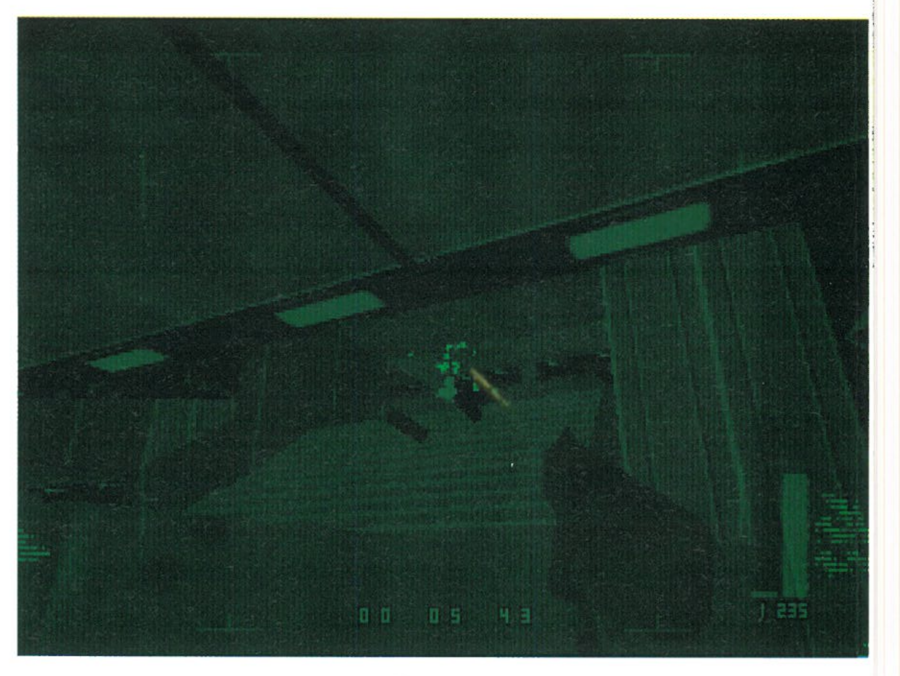


■ **Un soldado que murió ayer en un desafortunado "accidente" con el aerodeslizador.**





■ **¿Tú dijiste que los gráficos de GoldenEye no podían mejorarse? Cómete el sombrero...**





Los gráficos son impecables. Rare está dudando sobre la conveniencia de utilizar el Pak de Expansión para poder disponer de un modo de alta resolución, o bien para añadir bonus que mejoren el juego.

El modo para un jugador plantea misiones aún más rigurosas e imaginativas que *GoldenEye*: tienes que tratar de escapar de una instalación subterránea llevándote a un alienígena secuestrado en una camilla de ruedas, tomar parte en una emocionante persecución en aerodeslizador, rescatar de su cautividad a cierto individuo poco predispuesto y conseguir datos en el edificio de Datadyne mientras un helicóptero de combate se esfuerza por reventarte el estómago. Pero, aunque este modo solitario depare muchas emociones, hay que recurrir a la partida para varios jugadores para, entonces sí, descubrir todo el encanto de esta turbia y violenta fantasía.

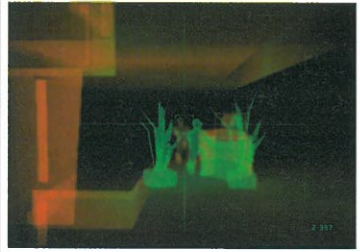
Ahora presta atención, porque vamos a decirte algo interesante: Rare ha tomado la revolucionaria opción de Nintendo para conectar N64/Game Boy y la ha aprovechado de manera muy interesante. De la misma manera que puedes bajar monstruos del *Pokemon* de Game Boy para que luchen en 3D en *Pocket Monsters Stadium*, Rare ha encontrado una manera de que tú mismo puedas participar en el juego. Sólo tienes que sacar una foto de tu careto con la cámara de Game Boy y, con la ayuda del Game Boy Pak, adosársela a un personaje en la modalidad para varios jugadores. El resultado es impecable, y pasmoso, y -con la ayuda de un editor de personajes de juego- puede acabarse a gusto del jugador. Dispones de distintos peinados, ropa y diseños anatómicos... e incluso puedes ponerte barba. Genial.

Además, Perfect Dark también presta alguna inteligencia a los enemigos informáticos, siguiendo la línea que iniciaron shoot'em ups como Quake y Unreal, en los que el villano tiene rasgos humanos. ¡Un nuevo reto para las partidas de 2-4 jugadores! Además, también puedes formar pelotones de bots. La excepcional modalidad para dos jugadores permite que ambos participantes puedan equipar y diseñar sendos equipos de cuatro bots, a los que pueden dar órdenes durante el juego mediante diversos mandos del D-pad. Las posibilidades que se ofrecen son asombrosas.

Dentro del género de visión subjetivo, GoldenEye sólo se había visto superado por Half-Life para PC. Perfect Dark, por su parte, parece en condiciones de superar a Gordon Freeman y sus amigos, y revolucionar para siempre los juegos de consola.

LO MEJOR

Un arsenal de alto nivel



Cuarenta armas. Ésa es la selección a la que tienes acceso en Perfect Dark. Algunas te resultarán familiares; el eterno rifle de francotirador reaparece felizmente, y el devastador rifle de asalto AR34 no es sino un pariente cercano del AR33 de GoldenEye. Pero lo mejor es la Farsight, un cruce entre la visión de infrarrojos/búsqueda de calor de Predator y el arma de Arnie en Eraser, una maravilla capaz de atravesar paredes. De todos modos, plantea un inconveniente: no puede girar con rapidez, por lo que tienes que utilizarla contra dianas estáticas y, en la modalidad para varios jugadores, contra rivales aficionados a buscar un sitio estratégico para hacer de francotiradores. Aún así, es genial.

LANZADERA

MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



¿Cuánto crees que peso, chavalote?

Tarde o temprano todos los rivales de la señorita Valentine acaban ardiendo a fuego lento.



Por Jill no pasan los años. Cada día está más guapa.

LO MEJOR DE LEJOS

Oro negro, oro de ley

Desde el principio aparecerán quejumbrosos zombis en tu camino. Sólo que los primeros que veas estarán enjaulados y lo único que harán será incordiarte un poco. En seguida te hartarás de sacarles la lengua y tirarles cachuetes y empezarás a explorar tu entorno.

Hasta que, ¡sorpresa¡, los zombis rompan los barrotes y se abalancen sobre ti a una velocidad bastante inhabitual en un muerto viviente. Ellos son mucho y tú uno solo, todo parece perdido hasta que... ves unos enormes barriles llenos de petróleo. Dispara hacia ellos y empezarán a arder, consumiendo a la camada de asquerosos zombis en su fuego redentor. No te acerques, busca una buena butaca y quédate a contemplar el espectáculo. Si el resto de *Resident Evil 3* está a la altura de este momento, que se baje todo el mundo que nos lo quedamos.



Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Capcom** | Editor: **Proein** | Jugadores: **1** | Disponible: **Noviembre**

RESIDENT EVIL 3

Este parece ser el año más sangriento de la historia de Playstation. Enhorabuena.

Después de insistentes rumores que decían que el siguiente episodio de la saga *Resident Evil* sería un juego llamado *Veronica* para Dreamcast, los propietarios de una PlayStation ya se pueden empezar a encoger de miedo tras el sofá otra vez. La tercera entrega está en camino y es más fuerte, más atrevida y más sangrienta que las anteriores.

¿Un truco gastado? Ni en broma. La gracia de *Resident Evil* hasta la fecha ha residido tanto en el argumento como en el juego mismo, y el nuevo episodio no parece que vaya a desilusionar a nadie. Pero quizás debería llamarse *«Resident Evil: la entrega que nadie entiende»*, puesto que los de Capcom lo lanzan justo cuando *Resident Evil 2* está empezando a triunfar.

Básicamente, en este episodio empiezas siendo Jill Valentine (estrella del *Resi* original) y la primera de cambio te tumban. Entonces llega Carlos Oliviera, un enorme brasileño que sólo tiene un objetivo: encontrar un remedio que cure a Jill. Aun así, se halla ante la angustiosa perspectiva de enfrentarse con el Nemesis de turno. Lo bueno es que no se trata de un malo estático, sino de uno que que te perseguirá por todas partes e incluso te seguirá por pantallas de carga.

Aunque las imágenes de esta página hagan que *Resi 3* parezca más de lo mismo, lo cierto es que tanto los personajes como los fondos mucho mejor cuidados que nunca, y la riqueza de detalles es hasta ahora inédita en lo que llevamos de saga. La forma en que te relacionas con el medio por el que te mueves también ha sido mejorado substancialmente. Y ese famoso aire de pesadilla y las tácticas de shock del juego también son ahora mejores que nunca, como comprobarás en la primera escena, en la que un hombre presa del pánico se escapa corriendo y se encierra en un armario. Nuestro primer encuentro con zombies, en el que los muertos vivientes aparecen de detrás de una puerta escondida, nos dejó con los pelos de punta.

En general todo es horripilante, y más ahora que en Capcom ha inventado 10 tipos distintos de devoradores de carne para la ocasión. Y para empeorar aun más la cosa, los muertos vivientes permanecen… pues eso, vivientes, incluso después de que les acribilles. Caen, pero se pueden volver a levantar en cualquier momento. O sea que, puestos a hacer una analogía un tanto marciana, se parecen al inefable Julio Salinas, el futbolista bumerang: por muy lejos que lo mandes y mucho tiempo que pase siempre volverá a la liga española a marcar goles. Aunque, a diferencia de Salinas, los zombis de esta secuela pueden ser desactivados utilizando un dispositivo que te concede unos instantes de reposo antes de volver a la carnicería.

Los críticos se quejan de las similitudes entre *Resident Evil 3: Nemesis* y *Dino Crisis*, y puede que los dos juegos sean hermanos gemelos separados al Nacer, una separación hecha con terribles y dolorosos instrumentos, sin duda. Aun así, las ambientaciones de *Resi 3* están muy por encima en cualquier competencia. Lo que quiere decir que para cuando lleguen las Navidades estarás muriéndote de ganas de encontrarte con tu Nemesis. Así de bueno es el nuevo *Resi*.

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION

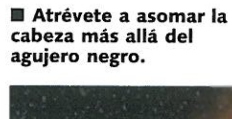


■ Violeta y violento: ¿quién hubiese imaginado que el espacio exterior tenía esos delicados tonos púrpura?





■ Tu nave espacial demostrando parte de su poder.



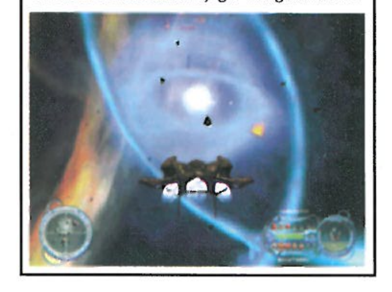
■ Atrévete a asomar la cabeza más allá del agujero negro.



LO MEJOR CON DIFERENCIA

Inmejorable aspecto

Sinistar: Unleashed va a poner a prueba los límites de tu tarjeta de 3D. Las imágenes que te mostramos pueden darte una idea aproximada de la riqueza gráfica que GameFX ha conseguido darle a esta reedición de lujo del famoso arcade. Las coloristas explosiones, el resplandor de los rayos láser o los sofisticados efectos de luz garantizan un impacto visual casi continuo. Se recomienda jugar con gafas de sol.



Formato: **PC** | Desarrollador: **Game FX** | Editor: **Proein** | Jugadores: **1-8** | Disponible: **Octubre**

SINISTAR: UNLEASHED

"¡Ten cuidado! ¡Estoy vivo!"

Una frase aterradora, sobretodo para los que tuvieron la suerte de jugar a *Sinistar* (uno de los arcade más temibles a este lado de la capa de ozono) y, después de innnumerables esfuerzos, llegaron a enfrentarse con el genuino, el único, el irrepetible Señor del Mal. Todo un reto ahora al alcance de tu PC. Terror metafísico para los últimos meses del milenio.

Sí, es cierto, los PC sufren una criminal escasez de juegos arcade buenos y honestos. Así que *Sinistar:Unleashed*, la traducción al lenguaje de las ventanas de uno de los mejores arcade de los 80, amenaza con ponernos de rodillas y en dirección a La Meca con su mezcla de accesibilidad, espíritu retro y presentación moderna. El juego te enfrenta a un ente diabólico de maldad superlativa que pretende destruir el Universo. Debes guiar tu nave espacial a través de las profundidades del cosmos hasta ser recibido en audiencia (aunque no precisamente amistosa) por Sinistar en persona. Puedes elegir entre seis naves y nueve armas diferentes, y ocho eficacísimos súper poderes pueden resultar de gran ayuda en la realización de tu objetivo.

Mucho ha llovido desde que el *Sinistar* original triunfaba en las recreativas de medio planeta, así que los alemanes GameFX han tenido que hacer un esfuerzo para poner al día tan exitosa idea. Otros éxitos arcade se han colado en el mundo de la diversión computerizada por la puerta de atrás, en retornos cínicos y mercantilistas que sólo pretendían hacer algo más de caja, aunque fuese a costa de arrastrar por el lodo el prestigio de licencias míticas.

Pero si algo no le falta a este Sinistar:Unleashed es vergüenza torera. El juego ofrece 3D de calidad indiscutible tanto en visión objetiva como subjetiva, permitiendo a quien lo juega recorrer el gélido espacio exterior a la manera de los más modernos simuladores de combate espacial. Veinticuatro enormes niveles, inquietantes y poderosos jefes y un muy aprovechable modo multi-jugador garantizan que este juego no sea una de aquellas conversiones arcade de saldo que te acabas en un suspiro.



■ No sabemos si en tu casa hay arañas como ésta, pero puedes creer que en nuestra redacción no. Pero da igual, tienes pistola y armadura, y a eso no hay araña que se resista.



■ No todo son bicharrocos con alas y antenas, este monstruo, por ejemplo, tiene un aspecto bastante rocoso.

■ Una ametralladora. Duele pero convence.



LO MEJOR DE LEJOS

Máster en destrucción

En cuanto empieces a jugar a *Armorines* te darás cuenta en seguida de que los enemigos a los que te enfrentas serán insectos pero lo que no son es idiotas. Acclaim London ha hecho todo lo posible para que actúen con sorprendente inteligencia. Mira cómo se abalanzan sobre ti con súbita ferocidad. ¿Que dónde estaban? Agazapados en la niebla, esperándote. A pesar de que las mutaciones genéticas han hecho de ellos anomalías dignas de estudiar un máster en Harvard, se comportan según el instinto de la espacie. Por ejemplo, no es extraño verles peleando entre ellos porque uno invade el terreno del otro. En resumen, tienen personalidad, su comportamiento no responde a un cibertópicos al uso. Una gozada.



Formato: **N64** | Editor: **Acclaim** | Desarrollador: **Acclaim** | Disponible: **Noviembre** | Jugadores: **1-4**

ARMORINES

La fiesta del insecticida

A la luz de *Turok* y del excepcional *Shadowman*, cuesta creer que Acclaim se limitase hasta hace muy pocos años a producir juegos de segunda basados en películas de tercera. La compañía heredera del catálogo Iguana está acortando distancias con respecto a los líderes del mercado mundial. En concreto, su división de desarrollo en el Reino Unido (antes Probe y ahora Acclaim London) ha sido capaz de ganarse un sólido prestigio de compañía puntera, con una primera línea de lanzamientos a la altura de lo mejor que puede encontrarse hoy por hoy.

Una de las razones de este salto cualitativo ha sido, sin duda, la adquisición de una red de pequeñas editoriales de cómic norteamericanas que hasta hace muy poco coordinaba Valiant, tal vez la única compañía (con su innovador sistema de venta directa por catálogo) que consiguió ofrecer una seria alternativa a Marvel en el campo de la tira gráfica de consumo masivo. Podríamos decir que hasta ese momento en Acclaim trabajaba un colectivo de buenos profesionales faltos de ideas realmente atractivas. Pero el cómic ha sido una portentosa fuente de inspiración. De allí han salido *Shadowman* (uno de los títulos estelares de Valiant), la serie *Turok* y el prometedor *Armorines*, un título que podíamos definir como *Starship Troopers* en 128MB.

Además de a aviesos insectos capaces de provocar un terremoto con sólo poner un pie en una habitación, tendrás que enfrentarte a escarabajos cuadrúpedos que tratarán de arrancarte la espina dorsal y te perseguirán bicharracos de enormes dimensiones, siempre al acecho del signo de flaqueza que les permita hacer de ti una montaña de escombros. Aterrador. *Armorines* promete hacer realidad tus peores pesadillas, algo a lo que ya se acercaba el éxito serie B de Paul Verhoeven en que se inspira parte de su argumento. Sólo que aquí tú formas parte de la acción y, por su fuera poco, la orquesta la dirige el poderoso motor de *Turok 2*.

Los seis meses que Acclaim London dedicó a desarrollar la secuela de *Turok* han permitido a la compañía acercarse un poco más a la excelencia técnica, y una de las primeras consecuencias de lo mucho y bueno que han aprendido es este juego. Un movimiento muy fluido y un manejo preciso y eficaz son un par de logros nada despreciables, pero es que, además, los autores han hecho caso a las críticas constructivas de público y prensa especializada y han sub-dividido los niveles incorporando áreas seguras, con lo que los jugadfores se ahorran largas y en el fondo inútiles peregrinaciones. La selección de armas y el diseño de éstas también son puntos a tener en cuenta.

Así que preparaos ha disfrutar este prometedor título antes de Navidad. 

Infiltrados

Jason Brookes ha causado baja en nuestra nómina de expertos, al menos de momento. Sus crónicas ya no llegarán puntualmente desde Japón, el paraíso de los viodeojuegos. Para compensar, Chris Charla y Neil Jackson vienen este mes aún mejor informados y más combativos.



¿Sangre? Mucha. ¿Vísceras? Todas. Si quieres vivir una experiencia realmente gore, hazme caso: VE DE PESCA.



¿Cómo se llamaba aquel tipo? ¿Rousseau? Sí, Jean-Jacques Rousseau, un francés, uno de aquellos terrícolas que hablan con la boca fruncida y desprecian elegantemente a los turistas americanos con Visa. Pero este francés tenía razón, al menos en algunas cosas. Por ejemplo, era capaz de disfrutar de la naturaleza. Ya sabéis, observar pájaros, hacer senderismo y –lo mejor de todo- pasar las horas muertas caña en mano, con el agua hasta las rodillas, en el plácido remanso de un río truchero. Ahora que se acaba el verano, he decidido cambiar de vida. He vendido la tabla de skate y tirado a la basura mis CDs de garage punk. A partir de ahora voy a ser un Hijo de la Naturaleza, preparado para disfrutar como nunca del encanto de lo salvaje.

> **"Ahora que se acaba el verano, he decidido cambiar de vida."**

Y es que me he convertido en un adicto al género de moda en los Estados Unidos, los *hunt'em up* o juegos de caza. Perseguir grandes mamíferos, pescar truchas y, en general, vivir toda clase de silvestres peripecias, como un Hemingway de sala de estar, se ha convertido en la más absorbente de mis ocupaciones. Después de probar las delicias de *Trophy Bass 3D*, el simulador de Sierra Sports en el que puedes patrullar a lo largo y ancho de quince lagos norteamericanos reproducidos con la máxima fidelidad en busca del más grande de los peces imaginables, me sorprendí a mí mismo al volante de un Buick alquilado camino de una base de pesca en las montañas.

Así que, gracias a *Trophy Bass 3D*, soy un hombre nuevo, un espíritu libre, asilvestrado y campestre. Me levanto cada mañana en mi cabaña junto al río, me pongo mis bermudas de safari, mis sandalias, mi camiseta de los Ramones y mi gorra de los Yankees y me voy a pescar. A media tarde, con la satisfacción del deber cumplido, vuelvo a la choza, me preparo un whisky doble y dedico las últimas horas del día a jugar a *Trophy Buck*, *Field&Stream* o *Legend of the River King*.

Todos son buenos juegos, pero el rey indiscutible es *Get Bass*, un simulador de pesca tan maravilloso que justifica por sí solo la compra de la Dreamcast. Algunos habréis podido jugar a la versión arcade, que incluía una aparatosa cabina y una caña con muy buena pinta. Pues bien, Sega ha aparcado el bote y metido todo lo demás en su nueva consola.

En primer lugar, el pack del juego incluye una caña de pescar tan convincente que no te dará ninguna vergüenza utilizarla en casa, aunque sea cerca de la ventana y al alcance de las miradas de tus vecinos. Prepara el cebo, recorre las plácidas aguas del lago Lo Que Sea y elige el lugar que te parezca más apropiado para empezar. Te aseguro que no vas a aburrirte, en cuanto una de aquellas desventuradas criaturas acuáticas muerda tu cebo, la caña empezará a agitarse como si fueses víctimas de una descarga eléctrica, y deberás demostrar mucha pericia para que la presa no se te escape. Este juego es pura adrenalina, aunque te cueste creerlo.

En serio, pocas veces me he divertido tanto jugando con una consola. Parece mentira, pero acabo de descubrir que pescar es un deporte apasionante. De momento aún me gusta más hacerlo en los caladeros de la Dreamcast que en el mundo exterior, pero ya sé a qué voy a dedicarme cuando me retire.

■ *Chris es director de Next Generation, la revista de videojuegos líder en los Estados Unidos.*



Game Over, se acabó la fiesta.

Bienvenidos a mi última columna en esta revista. Podríamos titularla Star Trek: New Worlds, último episodio. O mejor El juego que acabó con una compañía.

En mi crónica anterior ya os informaba del pésimo momento que estaba atravesando nuestra compañía, Binary Asilum. A pesar de todos los pesares, seguimos adelante con el desarrollo de *Star Trek: New World* e incluso nos las arreglamos para avanzar a un ritmo más que razonable. Aún así, mis sombríos pronósticos han acabado haciéndose realidad. No existía el menor indicio de que nuestro editor norteamericano estuviese interesado en encargarnos un segundo proyecto, así que los trabajadores de la compañía no tuvieron más remedio que empezar a buscarse la vida por separado. En el momento en que os escribo estas líneas, sólo quedamos dos diseñadores de software a jornada completa en la compañía.

Y no estamos hablando de un puñado de escolares en periodo de prácticas que encuentran su primer trabajo y al mes y medio descubren que no se sienten cómodos. No, en Binary se había reunido un estupendo equipo que incluía a algunos de los mejores profesionales del software con que he tenido la suerte de trabajar. Teníamos con nosotros a los responsables de casi todos los simuladores de vuelo de la compañía Microprose, es decir, gente con pasado y (a nada que su suerte mejore un poco en los próximos meses) con un espléndido futuro. Si las personas que hicieron de Microprose una referencia obligada o desarrollaron para Sega una lista de títulos más larga que tus dos brazos no son lo bastante buenas para la editora que nos encargó *Star Trek: New Worlds*, apaga y vámonos.

Porque no me cabe la menor duda de que estos tipos adoran los videojuegos y se toman sus carreras con la máxima seriedad. El problema es que si reúnes a un puñado de profesionales competentes y mes tras mes les dices "en fin, chicos, no sé si vamos a poder pagaros, pero vosotros seguid trabajando", lo más probable es que se harten y empiecen a buscar un trabajo un poco más serio. No puedes pedirle a un profesional que sobreviva a base de judías y galletas hasta que el juego salga al mercado, mucho menos si su esposa acaba de tener gemelos.

"No eres nadie a menos que tengas un buen agente."

Pero la triste realidad de este negocio es que da igual si eres un universitario que trabaja a tiempo parcial, un perfecto inútil que se ha sacado un curso de programación por correspondencia o un gurú del software con talento y experiencia. No eres nadie a menos que tengas un buen agente (una sanguijuela que se lleve el 15% de tus ingresos) o un nombre conseguido vete a saber cómo. Sólo entonces conseguirás que se te respete. Pero en los trece años que llevo en el negocio, yo y la gente que me rodea no hemos conseguido pasar de la categoría de profesionales en la sombra, así que todo el mundo se ha creído con derecho a ignorarnos, menospreciarnos y tomarnos el pelo.

Pero volvamos al escenario del naufragio, en el que todavía quedan un puñado de valientes a los que ya les llega agua al cuello y que, por supuesto, tienen las maletas en la puerta. Nuestros patrones norteamericanos han vuelto a darse un garbeo por la vieja Inglaterra para decirnos una vez más: "Este juego es un maravilla, ¿podemos hacer algo para evitar que el proyecto se hunda?". Pero esta vez la respuesta ya no es "bastará con un poco más de buena voluntad y algo de dinero". Ahora es demasiado tarde. El equipo está roto, ninguna inyección económica de última hora puede revitalizar el juego. El daño que las indecisiones y la falta de rigor de la compañía han venido haciéndonos a lo largo del último año es ya irreparable.

En una nueva demostración de tacto y sentido de la ética, los editores nos dijeron: "Ahora que tenéis más de la mitad de la oficina vacía (porque casi todo el mundo se ha ido), ¿nos podéis ceder el espacio sobrante para que instalemos aquí un equipo de testadores que supervisen el juego?"

Por si fuera poco, un astuto miembro de la compañía leyó una de las columnas que publico regularmente en la prensa británica y española. Al ver que yo atribuía parte de los problemas económicos sufridos a gastos inútiles como enviar a un grupo de observadores e instalarlos varias semanas a pan y cuchillo en un hotel de Brighton, decidió poner solución al problema. Ahora sus chicos ya no se hospedan en el Hilton, sino en el mucho más barato hotel Georgian. Pero el caso es que no querían aburrir a su equipo de secretarias con los farragosos trámites que implica un cambio de alojamiento, así que se lo encargaron a la administrativa de Binary Asilum. La misma persona que dedica ocho horas al día más extras a cuadrar balances y hacer todo lo humanamente posible para mantener nuestra compañía viva. Increíble, ¿no?

■ *Si queréis contactar con Neil, enviadle un e-mail a backscreen@techno.demon.co.uk.*


Salve Regina
El coto de caza jurásico ya tiene emperatriz. Ella posee argumentos con los que Jeff Goldblum nunca podría competir, y además extermina dinosaurios con elegante desparpajo. Saludemos a Regina, la chica que despierta nuestros más prehistóricos instintos.



Dale un voto de confianza a los japoneses: ellos sí que saben lo que se traen entre manos. Puestos a crear un protagonista para el esperado Dino Crisis, los chicos de Capcom podrían haber caído en la trampa de la facilidad. Hubiesen cumplido de sobras con una traducción al polígono de Jeff Goldblum y eso les dejaba unas horas libres para ir al karaoke. Después de todo, si funcionó para Jurassic Park y The Lost World, ¿por qué no iba a hacerlo para Dino Crisis?

Pero no, esos tipos sí que saben lo que es una auténtica moral del trabajo. En lugar de un sabio despistado opositando a Indiana Jones, crearon a la soberbia y temperamental Regina.

Para ser una heroína de la generación Croft, tiene un busto bastante discreto. Vamos, que no es de aquellas que cuando entran en una habitación nueva todavía tienen medio cuerpo en la anterior. No, ella se mira en el espejo de Jill Valentine, la eficaz protagonista del primer Resident Evil, la chica que destruye zombis a gorrazo limpio al tiempo que pasea su equilibrada y adorable complexión.

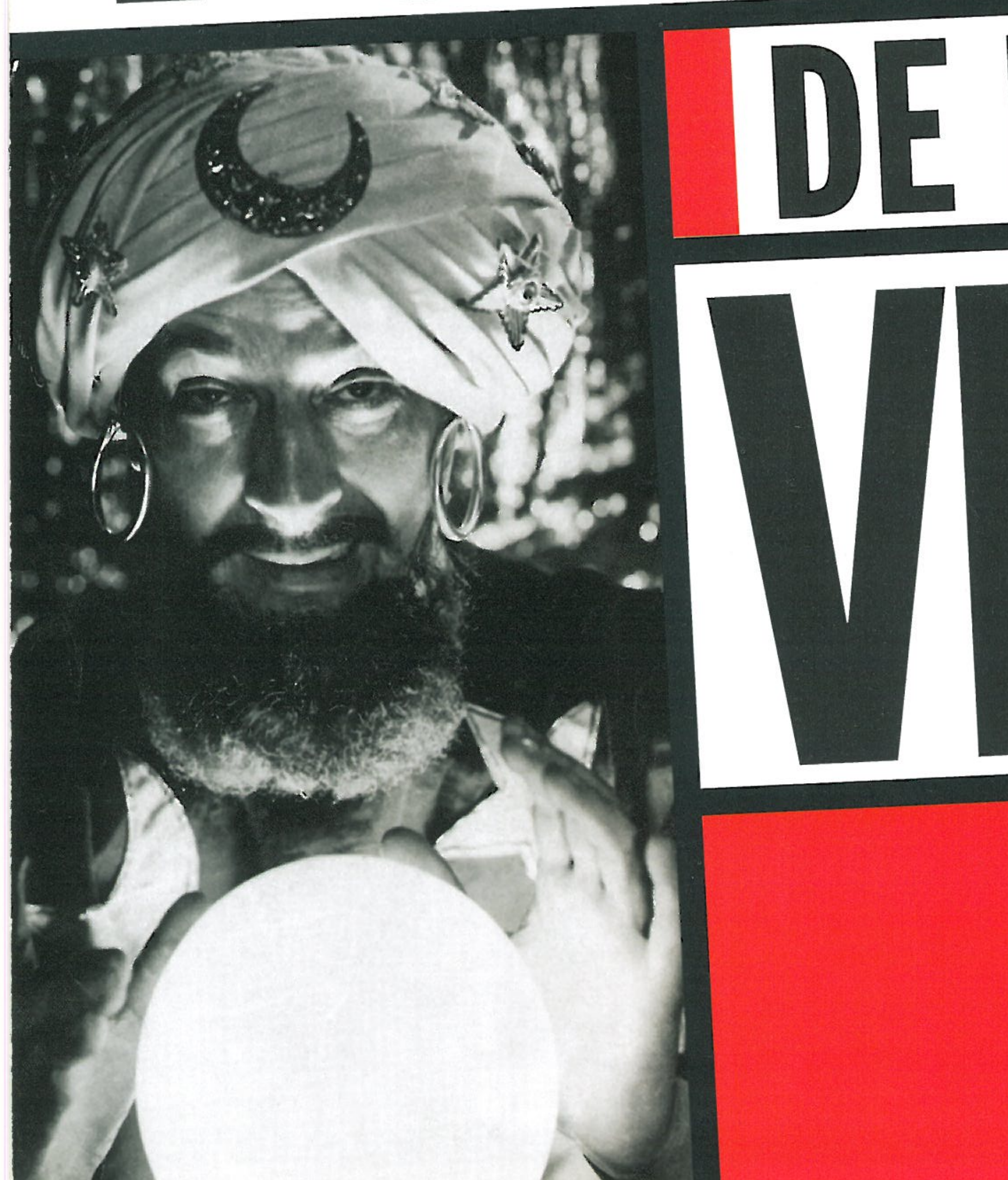
Regina lidera un equipo gubernamental enviado a la remota Isla Ibis en misión de rescate. Un científico rebelde, el profesor Kirk ha abandonado sus experimentos sobre energía nuclear y ahora se dedica a juguetear con ADN jurásico. La misión de Regina y su equipo es descubrir qué demonios pasa con Kirk, salvarle de su locura y proteger, de paso, la inversión del gobierno.

Pero nada de esto parece tan apasionante como Regina en sí. Mirad qué mujer. ¿Es que acaso no es conmueve la fiera determinación de su mirada? Además, a diferencia de la plúmbea Jill, una francotiradora concienzuda pero más bien pasiva, Regina es capaz de disparar mientras corre y salta, una cualidad esencial cuando lo que te persigue no son apolillados zombis, sino rápidas y feroces bestias del pleistoceno.

Por si fuera poco, es una planificadora estupenda, capaz de administrar a la perfección sus recursos y los de su equipo. Prepárate a verla dando órdenes a sus dos subordinados, Rick y Gail, en escenas de enlace tipo serie-B (ya te imaginas: 'Tú irás por ese lado y tú por eso otro, sincronicemos relojes, si en una hora no hemos vuelto a reunirnos iré a buscaros'). Pero sean cuales sean sus habilidades, sea o no capaz de matar toneladas de dinosaurios, lo cierto es que Capcom ha vuelto a crear un modelo de mujer por el que casi vale la pena morir.

■ Regina debuta en su crisis jurásica a principios de otoño. Fuerza silenciosa para la PlayStation.

EL FUTURO DE LOS VIDEO





OJUEGOS

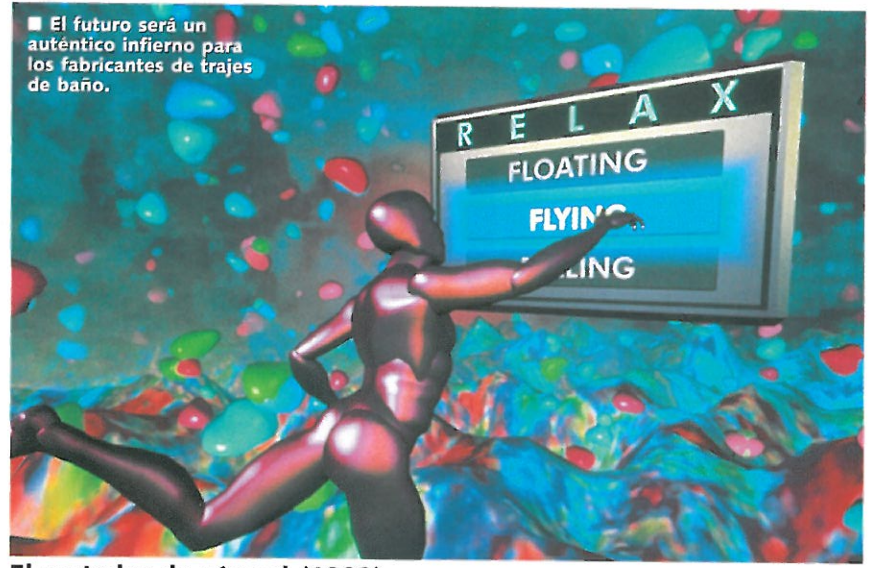
Hemos visto el futuro...

Y podemos decirte que será un paraíso para los jugadores.

LOCURA VIRTUAL

Un guionista de cine es un tipo que viaja al futuro y vuelve para contarlo

Desde que el cine estaba en pañales, han abundado los directores y guionistas ambiciosos que han querido compartir con nosotros sus visiones del futuro. De vez en cuando, esas visiones han incluido algún videojuego o la descripción de algo parecido –o, sencillamente, un héroe con visor de realidad virtual exterminando pixelados alienígenas. A veces, estas visiones son deslumbrantes. Las más, una porquería. Aquí tenéis diez películas con aroma y sabor a videojuego. No están nada mal, pero a alguno de sus directores le hubiese ayudado mucho una rápida consulta a Sony.



■ El futuro será un auténtico infierno para los fabricantes de trajes de baño.

El cortador de césped (1992)

■ Serio candidato al título de película más chapucera de la historia, *El cortador de cesped* intentó hacer de la realidad virtual un tema atractivo y polémico. Es la historia de un tipo que enloquece después de jugar a una especie de versión futurista de *Wolfenstein 3D*, con visor de VR incluido. Pierce Brosnan, en una infernal cruzada contra la interpretación, está sentado en una cama flotante mirando un cuadro hecho con potes de cereales y emitiendo gruñidos orgásmicos. Poco más tarde, convertirá en superdotado a un vecino con un ligero retraso mental enseñándole unos cuantos fractales. "Su mente es una limpia y hambrienta esponja", comenta Pierce, haciendo una muy poco respetuosa descripción de la enfermedad mental. Luego grita algo así como "cambio de los parámetros de las ondas mentales" y juguetea con un grotesco giroscopio. "Antes de final de milenio, una tecnología llamada realidad virtual será de uso generalizado en todo el planeta", proclama una pancarta a media película. Pues no, señores, eso no ha ocurrido. Y pensar que hay en marcha secuelas de este aborrecible tostón.

■ El legado: Nada. Gracias a Dios.



■ Porno-Net: lo último en juegos para toda la familia.

Hackers (1995)

■ Una esforzada película que intentó poner de moda la cultura del ordenador. Los hackersdel título no son más que una pandilla de quinceañeros respondones que se cruzan amenazas de muerte vía Internet. Mientras se va introduciendo en la tribu, Jonny Lee Miller se convierte en habitual de un tugurio llamado Cyberdelia. Es un sitio tan cool que hasta ponen música de Prodigy. Jonny exhibe sus progresos en un simulador futurístico directamente inspirado en *WipEout* (amable préstamo de Sony) y se ve inmerso en un pesadilla videojueguil nacida en la mente del director. No está mal.

■ Su legado: Extreme-G, Star Wars Episode 1: Racer, Deth Karz y todos los simuladores futuristas que se os ocurran.



■ "Jo tío, si esto es todo lo que eres capaz de hacer tendré que bajar al quiosco a comprarme el... bueno, tú ya me entiendes".

Weird Science (1985)

■ "Eres capaz de diseñar casi cualquier mierda con tu ordenador, ¿por qué no intentamos diseñar una chica?". Así que Wyatt mete un disco del tamaño de un atlas en la disquetera de su Spectrum y un Frankenstein femenino (sólo que además guapo y muy bien proporcionado) aparece como por arte de magia.

Cuando los chicos comprenden que necesitan unas cuantas gigas más para refinar el experimento, se introducen piraterilmemente en la red eléctrica local utilizando un módem del tamaño de una semilla. ¿Licencia poética? El caso es que Gary quiere que su creación "viva, respire... haga aerobic". Para los últimos retoques, echan mano de fotos de modelos de Play Boy. En fin, como resultado de sus múltiples desvelos acaban creando... a Kelly LeBrock, la respuesta a sus húmedas plegarias.

■ El legado: Lula: Virtual Babe



■ ¡No puedo creerlo! ¡El fax funciona!

Regreso al futuro 2 (1989)

■ Imperdonable, pero Marty McFly no juega con ninguna consola futura en su viaje al 2015. Lo que sí hace es entrar en un bar retro estilo años 80 y jugar a Wild Gunman para impresionar a las chicas. "¿Juegas con las manos", pregunta una de las chavalas, "¿cómo los niños?". Más adelante, vemos a Marty Jr. utilizando un visor de VR para toda clase de tareas domésticas, pero el caso es que, dejando aparte el predominio de los coches flotantes, las predicciones tecnológicas de la película son bastante cautas. Marty lleva sus negocios por videoconferencia y es despedido por el revolucionario método del fax.

■ El legado: Trickstyle (por los flotadores).



"No me impresionas, Largo. Además, la chica también me la acabaré llevando"

Nunca digas nunca jamás (1983)

Un Bond "extraoficial" visto con desdén por los incondicionales de la serie. También es todo un desfile de viejas glorias, con un estropeado Connery dedicándose a jubilar pensionistas y la aparición estelar de Rowan Atkinson.

Kim Basinger está a punto de echar una partidita a Gravitar, la recreativa estrella de Atari, pero a última hora prefiere ver como Bond le pega un meneo al perverso Maximillian Largo jugando a Domination, el simulador preferido de los genios del mal.

El revolucionario sistema de doble joystick de Domination permite a los jugadores bombardearse con misiles utilizando el mundo como patio de juegos. Largo se anticipa a tecnologías hoy ya vigentes conectando su joystick a un sistema de electroshocks. Por desgracia, esta es su única innovación razonable, el resto son chapucillas como el robot parlante o los hologramas. Un malo sofisticado e ingenioso, pero no lo suficiente para impresionar a Bond. Ni a nosotros.

El legado: Command&Conquer, Live wire.



"La verdad es que parece que este año me quedo sin Óscar".



¿Duele? Seguro que no mucho más que estiramiento de pulgares.

Tron (1982)

"Al otro lado de la pantalla todo parece tan fácil", dice Flynn después de ser engullido por un programa de ordenador creado por él mismo para derrotar a un programador megalómano y peligroso. Explicado así, puede parecer un producto Disney de sobremesa, pero lo cierto es una película fascinante, con un inteligente tratamiento del mundo virtual y dosis de imaginación y capacidad de sugerencia a la altura de *Zelda* o *Mario*. Los efectos visuales de Tron no han pasado de moda porque eran estilizados y abstractos, están más ligados a la imaginación de sus creadores que a la tecnología del momento. Incluso la idea central (programadores independientes y solitarios enfrentados a corporaciones sin rostro ni alma) es de una actualidad rabiosa. Resulta curioso ver a Jeff Bridges con un casco de color púrpura pilotando algo así como un Sinclair C5. Pero más de quince años después, *Tron* sigue siendo una película extraña y singular.

El legado: Super Mario 64, F-Zero X, Metal Gear Solid: VR Missions.

eXistenZ (1999)

De algo puedes estar seguro siempre que vas a ver una película de Cronenberg: te espera una experiencia paranormal. Prescindiendo de fruslerías como la realidad virtual o la animación informática, *eXistenz* se centra en los juegos en sí desde una perspectiva cien por cien Cronenberg.

Las consolas quedan como una antigualla en este mundo en que para acceder a un juego debes enchufarte el joypad a la espina dorsal mientras la máquina en sí parece un feto palpitante y deforme. En una cosa al menos esperamos que las predicciones de Cronenberg se culpan: ojalá los diseñadores de software del futuro se parezcan más a Jennifer Jason Leigh que a Shigeru Miyamoto.

El legado: A David Cronenberg le encantaría colaborar en el desarrollo de un videojuego basado en *eXistenz*.



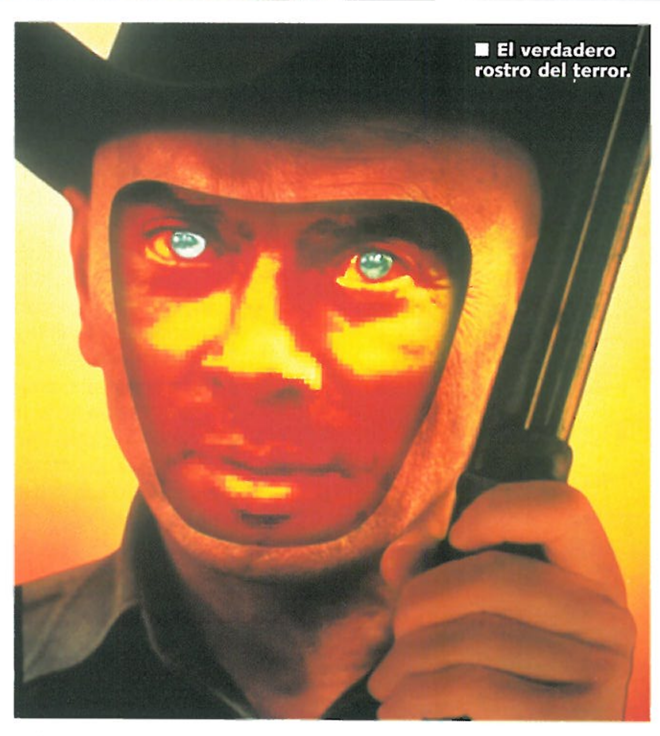
Nadie imaginaba que la PSX 2 fuese a tener esta pinta.

Westworld (1973)

La incluimos en esta sección porque no sólo predijo la "realidad virtual" con dos décadas de adelanto sino que supuso una de las primeras materializaciones de un mundo de un mundo futuro con estética de videojuegos, lleno robots programados para actuar como seres humanos... y para que los turistas jueguen con ellos. Por desgracia, la ingenuidad de la época hace que este mundo lo controle un grupo de tipos con bata que manipulan una mini-red informática de incunables de pantalla verde.

Aún así, resulta divertida la facilidad con que el parque temático en pleno desierto ("Westworld, el lugar en que nada puede ir mal") se convierte en escenario de una sangrienta pesadilla. Los robots se rebelan, liderados por un inquietante Yul Brynner, y se dedican a masacrar despiadadamente a los turistas. Todo acabaría con una rápida y convincente victoria de la máquina si no fuese por culpa del água, ese artero elemento.

El legado: MechWarrior y cualquier otra pesadilla cibernética. Outlaws.



El verdadero rostro del terror.



Irak y Serbia fueron pan comido, ahora ¡a por Rusia¡

Juegos de guerra (1983)

El retrato de una época en que los ordenadores todavía eran una novedad excitante. Matthew Broderick sólo quiere jugar a juegos de estrategia, pero se colorá en el ordenador central del Estado Mayor y casi provoca una hecatombe nuclear. Juegos de Guerra es todo un compendio del cine juvenil norteamericano de los 80. Pringados con talento y destinados a hacer grandes cosas, adultos resabiados que acabarán aprendiendo una valiosa lección de los jóvenes, la tecnología como una fuerza incontrolada que puede conducir al desastre, la proliferación de armas nucleares como algo de mal gusto, incluso puede que un error. No son ideas de una originalidad apabullante, pero era divertido ver a Broderick desencadenando la IIIª guerra nuclear desde el teclado de su Apple II.

Por último, ningún juego s divertido cuando la supervivencia del ser humano es lo que está sobre el tapete. Reflexionad sobre ello, era una moraleja.

El legado: Command&Conquer, Commandos.

ASÍ VA A SER EL FUTURO SEGÚN SEGA

DREAMCAST: LA PROFECÍA

Recapitulemos: Sega era la más orgullosa divinidad en el Olimpo de los videojuegos, pero la nueva tecnología de software (que es una amante esquiva) la puso de rodillas ante Sony. Ahora vuelve a la carga con la primera consola de 128 bits, y **Casper Fields,** director de la revista británica DC-UK, opina que su apuesta por Internet es el camino a seguir.



Será el 23 de septiembre. La Dreamcast hará su entrada triunfal en el mercado europeo y Sega volverá a situarse en la cúspide del mundo de los videojuegos. Después del espantoso fracaso de Saturn, muchos expertos se preguntaron si Sega debería replantearse lo de fabricar consolas, concluyendo que sería mejor que en lugar de eso se dedicaran a crear juegos de los buenos, justo lo que mejor saben hacer. Llegó un momento en el que la reputación de Sega había caído tan bajo gracias a Saturn, que se sugirió que el logo de la compañía no apareciera en la Dreamcast. Por suerte, alguien cambió de parecer y ahora Sega, la que había sido la gran estrella, está a punto de hacer su fulgurante reaparición, un poco como hizo Michael Jordan...

Dejando de lado cualquier asomo de favoritismo por mi parte (soy redactor de una revista dedicada a la Dreamcast) puedo afirmar que la Dreamcast tiene todos los números para ser un éxito arrollador. De verdad. A pesar del mantra "PlayStation es poderosa" que se susurra dentro de la industria, la superconsola de 128 *bits* de Sega tiene potencia suficiente para auparse hasta las primeras posiciones y mantenerse ahí durante mucho tiempo. Cuando la próxima generación de PlayStation llegue, su nivel gráfico será eventualmente más atractivo que el de la Dreamcast, pero sólo estamos hablando de una diferencia gradual. Ambas son consolas de 128 *bits* de próxima generación.

La batalla decisiva de la que será la guerra de las consolas se librará en el campo del software y Sega está reclutando a un escuadrón impresionante para el lanzamiento al mercado de su Dreamcast. Desde su estreno en marzo del 97, la N64 tiene a su disposición unos 120 títulos publicados. De momento, la Dreamcast tiene ya 50 confirmados en Europa, a los que hay que añadir más juegos en América y Japón, y aunque la Playstation presuma

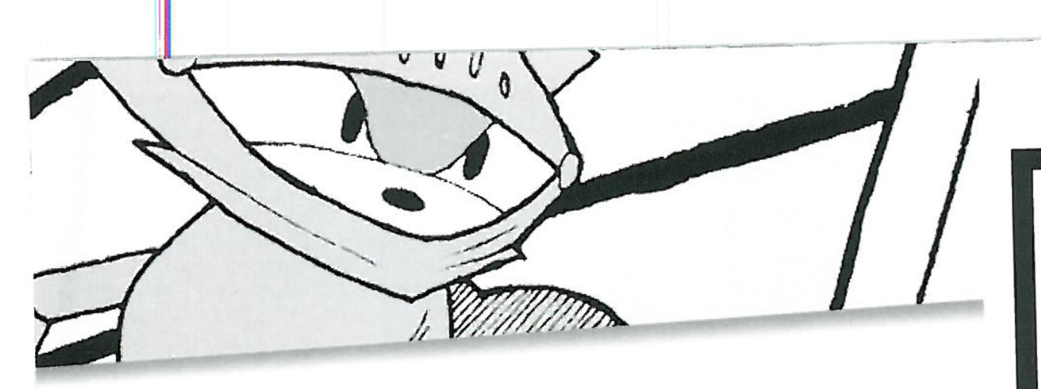


Procesador de 128 bits
Contrariamente a lo que puedas pensar, un procesador de 128 *bits* no hace que la máquina sea cuatro veces más potente que una Playstation de 32 *bits*. En un día soleado, la Playstation puede llegar a producir 150.000 polígonos por segundo. El nuevo invento de Sega puede elevar la cifra a tres millones, con lo que gráficamente la calidad será bestial.

Alta Resolución
La primera cosa que te dejará con la boca abierta es la calidad de sus imágenes, muy superior a la de Playstation y Nintendo. Poniendo tu tele a tope y haciendo que funcione al nivel máximo de alta resolución posible en los aparatos de hoy en día –640x480– la imagen aparece casi cristalina, viva. Si a esto le añadimos una alta velocidad de animación –25 o 50 cuadros por segundo, dependiendo del juego al que estés jugando– esos millones de polígonos son demasiado, colega.

Anti aliasing
Un efecto gráfico de lo más pulcro, gentileza del procesador de la Dreamcast, que difumina los contornos de las formas para que aparezcan más suaves. Así que adiós a los rígidos personajes hechos de bloques.

GD-ROM
En un intento de evitar la piratería masiva que





■ El presidente de Sega, Shoichiro Irimajiri nos conduce a la era de los 128 *bits* con el lanzamiento de la Dreamcast.

LA HEREDERA DEL TRONO

■ Maquina: **Dreamcast**
■ Fabricante: **Sega**
■ Desarrolladores: **Sega, Capcom, Namco, Infogrames**
■ Fecha de lanzamiento en Japón: **Diciembre 1998**
■ Fecha de lanzamiento en Europa: **23 de Septiembre**



Estos días un huracán en forma de espiral azul va a apoderarse de europa

de que existen cientos de juegos para su sistema, el control de calidad es algo que raramente se lleva a cabo en la casa, con lo que pocos discos valen el dinero que pagas por ellos.

Sega es una compañía de juegos fantástica con un repertorio adictivo e innovador, desde *Virtua Fighter* (espera a ver la tercera entrega para Dreamcast) hasta *Sega Rally* pasando por el esperado *Shenmue* (ver derecha) y el último hit arcade (y más que probable conversión para Dreamcast) *Ferrari 355 Challenge*, las creaciones de esta compañía son todas de gran calidad. Y sólo podrás jugar con ellas en la Dreamcast.

Los méritos técnicos de esta consola son muchos, pero desde la perspectiva del jugador la atracción que ejerce la posibilidad de partidas *on-line* con acceso sencillo es ultramagnetica. A todos nos encantó el realismo de *Gran Turismo* –imagínate ahora un juego de carreras con unos gráficos que tengan 20 veces más calidad que aquellos y con quince oponentes humanos contra los que competir. Carreras multijugadores, luchas, tiroteos y quién sabe qué más cosas disponibles desde buen principio. Cualquiera puede corroborarlo, desde compañeros de juegos hasta desarrolladores y periodistas: no hay nada –nada– que supere las partidas multijugadores. Emoción al máximo.

El trato que Sega y British Telecom han cerrado recientemente garantiza que cuando compres una Dreamcast en Europa, podrás asomarte a la *web* desde tu propia televisión por el módico coste de una llamada local. El hecho de que los jugadores de consola vayan a tener acceso sencillo a partidas *on-line* y a la *World Wide Web* revolucionará la cultura de Internet, que ya no estará únicamente en manos de unos cuantos, sino que se abrirá para todos. Para cuando Sony y Nintendo respondan, la Dreamcast ya habrá revolucionado el mundo de los videojuegos.

¡Que llegue setiembre! Un huracán va a abrirse paso por occidente y en los mapas del tiempo se representará con una gran espiral azul. Definitivamente, Sega ha vuelto con ganas de guerra. Y esta vez no van a olvidarse de ganar.

tanto daño ha hecho a la PlayStation en algunos mercados asiáticos, los de Sega han desarrollado el GD-ROM (la "G" significa Gigabyte) para su Dreamcast. El hecho de que pueda almacenar 1000 Mb de datos en lugar de los 650 Mb de un CD-ROM normal, hace que no sea posible copiar un GD-ROM con un lector de CD standard. Esto va a tener efectos devastadores en el mundillo de la piratería.

VMS
Uno de los mejores trucos de la Dreamcast es su sistema de almacenamiento de memoria visual (Visual Memory Storage). Similar en concepto a la Pocketsation de Sony, la VM es como una Gameboy con la cara lavada, con una pantalla de 48x32 pixels, un mini D-pad y algunos diminutos botones. Conectando uno de estos aparatitos al joypad de la Dreamcast, la pantalla de VMS está a tu disposición mientras juegas con la consola. Los juegos más sencillos pueden ser descargados en la VMS e incluso puedes conectar dos de esos pequeños artilugios y montar batallas de bolsillo.

Pulsa el start

Tres nuevos juegos para Dreamcast con los que la nueva consola revolucionará el mundo.



Shenmue (Sega)

■ ¿Qué consigues si juntas 250 personas, 20 millones de dólares y el cerebro que había detrás de Virtua Fighter (y por consiguiente, todos los beat ´em ups en 3D)? La respuesta es Shenmue, un increíble juego de rol que tiene como escenario las calles deHong Kong. A pesar de que su aparición se ha retrasado un par de veces y de que se ha dividido en dos partes, el juego de Yu Suzuki tiene un aspecto de lo más sugerente. Sus personajes, los gráficos y los paisajes no tienen nada que envidiar a nadie. Pero no lo esperes en Europa estas Navidades, todavía va a hacerse desear unos cuantos meses más.



Power Stone (Capcom)

■ Este original beat´em up de Capcom ha revolucionado poco a poco el género de los beat ´em up desde su estreno en Japón. Una técnica brillante y equilibrada detrás de los dos tipos de combate que el juego presenta (con armas o a puñetazo limpio) y salpicada con ciertos toques de humor convierte a Power Stone en un juego más que entretenido. Que no se te escape.



TrickStyle (Criterion)

■ Preparado para ver la luz este septiembre, junto con la Dreamcast, el juego de carreras de Criterion (conocido antes como Velocity) es sencillamente sublime. Diseñado por un fan del monopatín, Trickstyle aprovecha al máximo todas las prestaciones gráficas de la Dreamcast para presentarnos personajes encantadores que se deslizan a lo largo de múltiples rutas, abriéndose paso a través de enormes y densas ciudades. Si a esto le añadimos la posibilidad de competir on line con nuestros primitos de América, ya tenemos el cóctel ganador con el que Acclaim se ganará el respeto y la confianza de Sega.



PLAYSTATION 2: LA PROFECÍA

El primer intento de Sony en el mundo de los videojuegos, la PlayStation, cogió a todo el mundo por sorpresa. Jason Brookes, antiguo editor de la revista *Edge*, investiga la manera como PlayStation 2 va a dejarte estupefacto de nuevo.



La primera vez que vi una demostración del prototipo de la PlayStation original fue en 1994, un año antes de su lanzamiento en Japón, y los resultados acabaron mareándome. Cuando mostraron la legendaria demo, con su soberbio mapeado y su luminosidad gloriosa, me convertí en un ferviente partidario al instante. Me encontraba ante un gigante electrónico sin ninguna experiencia en los videojuegos que planeaba hacer frente a las superpotencias en juegos, Nintendo y Sega. Era un paso arriesgado, pero yo intuí al instante que podía conseguirlo. Y así fue.

Ahora en 1999, con su "visión del futuro", la PlayStation 2, que fue anunciada el pasado mes de marzo en Tokio, los planes de Sony han vuelto a su punto de partida. Con su lanzamiento programado en estos momentos para el próximo invierno en Japón, y para el otoño del 2000 en el Oeste, PlayStation 2 (que no es un nombre definitivo, pero que utilizaremos por comodidad), ya ha encendido el mundo de los videojuegos con sus sorprendentes "specs" tecnológicos y sus asombrosas demos gráficas.

Bien, si te crees las previsiones de Sony – cuya desmesurada extravagancia raya en lo fantástico – la próxima máquina será 50 veces más potente que el modelo actual. Sí. Cincuenta. Así que vamos a perdonarte si te preguntas en qué hercúlea tarea van a emplear semejante potencia. ¿Trazando mapas del hiperespacio? ¿Poniendo hombres en Marte? A quién mejor preguntar que a Phil Harrison, ahora vicepresidente de Investigación y Desarrollo en Sony Computer Entertainment de América.

"En los últimos 20 o 30 se han desarrollado montones de innovaciones tecnológicas a las que no ha sido posible dar un uso práctico," nos explica.

"Cosas como los algoritmos para la simulación compleja, la dinámica y la inteligencia artificial se pueden tratar ahora a

¿Cómo dices?

Diccionario básico de la PSX 2

Emotion Engine de 128 bits

Es fundamentalmente un nombre extravagante para un chip rapidísimo con todo el potencial para revolucionar el mundo de los videojuegos. Puede simular movimientos complejos a tiempo real, y hará de los personajes sofisticados logaritmos capaces de comportarse con inteligencia, espontaneidad y dicen que incluso emotividad. Vaya.

Compatibilidad absoluta

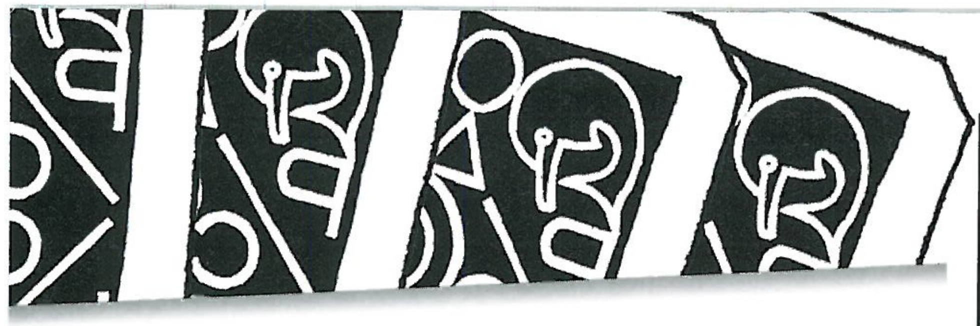
Una compatibilidad total con los juegos ya existentes para PlayStation está garantizada. De hecho, la PlayStation es tan potente que puede ejecutar juegos de la PlayStation original con ambos joypads atados a la espalda, lo que hace un inciso sobre un punto ya insinuado por Sony, el del concepto de los joypads tal y como lo conocemos.

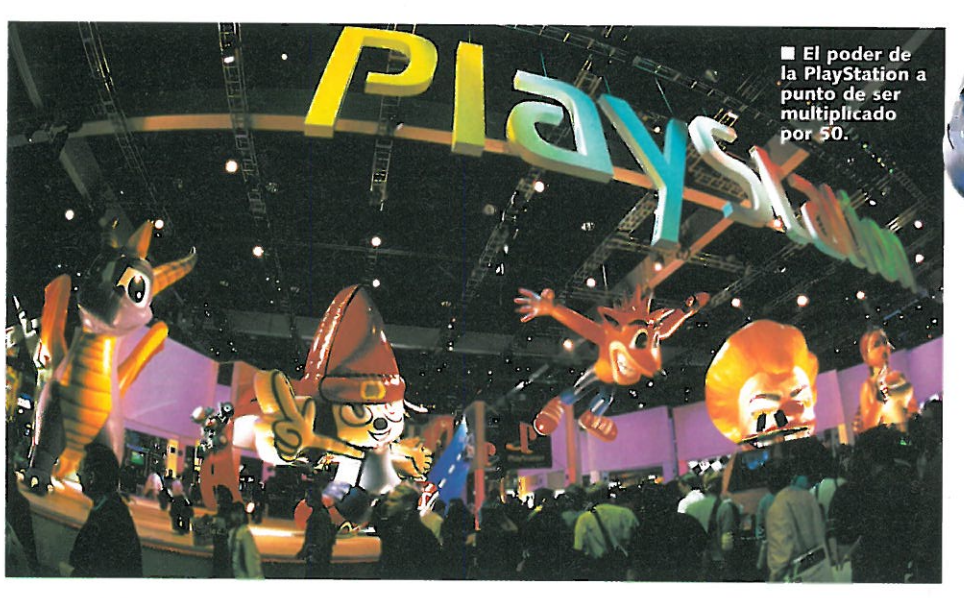
75 millones de polígonos por segundo

Se refiere a la geometría física que confecciona la mayoría de gráficos que ves en la pantalla – cuanto más alto sea el número, más detallados serán los gráficos. Esta cifra es un máximo hipotético y algo entre los 10 y 20 millones sería mucho más realista, junto con extras como la lógica en la jugabilidad y los efectos.

Sintetizador de Gráficos

Esto traza los pixels que vemos en la pantalla y presenta todo tipo de modos sofisticados, tales como la combinación de





■ El poder de la PlayStation a punto de ser multiplicado por 50.

"Creo que la nueva PlayStation redefinirá el futuro"

tiempo real gracias a la descomunal actuación matemática del Emotion Engine [el chip en el corazón de la PlayStation 2]. Esto significa que los objetos en los juegos no sólo parecerán realistas, sino que también pensarán, actuarán, se comportarán y responderán de forma realista. Es la misma diferencia que existe entre una representación gráfica del movimiento y la dinámica de un organismo vivo".

Sentado cómodamente al lado del Emotion Engine en el interior de PlayStation 2 encontramos al Sintetizador de Gráficos, que ya ha sido apodado "el chip de gráficos más rápido del planeta", y que puede disponer la friolera de 20 millones de polígonos por la pantalla. Incluso si prefieres no tomarte al pie de la letra las previsiones de Sony y su fe en las posibilidades de la tecnología– es algo dudoso que la PlayStation *parezca* 50 veces mejor que la máquina original – los increíbles gráficos del sistema tienen el potencial de seducir a una audiencia incluso mayor que el original.

En el espacio de cuatro años, Sony ha entrado en un nuevo mercado, ha desbordado a sus rivales y ha hecho de los videojuegos un objeto de consumo masivo en casi todo el mundo. A decir verdad, no les ha ido nada mal. Y a pesar del hecho de que no hay ningún nombre oficial para la nueva máquina, ningún precio determinado, ninguna estrategia de marketing a la vista y muy pocas pruebas que respalden las cifras, es difícil no tener la sensación de que PlayStation 2 va a ser muy grande – el futuro de los videojuegos que tenía en la cabeza después de esa primera presentación hace todos esos años. Sin embargo, Harrison todavía ve unas posibilidades incluso más grandes: "No creo que nuestra nueva máquina se ajuste al futuro de los videojuegos para nada. No, creo que va a *redefinir* el futuro, lo guiará y le dará forma. Estamos en el umbral de una era dorada del entretenimiento doméstico que extiende la definición contemporánea de los videojuegos de la misma manera que el desarrollo de las técnicas de las películas en color cambió el cine para siempre."

LA BESTIA DEL REINO

■ Máquina: **Todavía no tiene nombre oficial.**
■ Fabricante: **Sony**
■ Desarrolladores principales: **Sony, Namco, EA, Konami**
■ Fecha de lanzamiento propuesta para Japón: **Principios del 2000**
■ Fecha de lanzamiento propuesta para Europa: **Otoño del 2000**
■ Precio de consola recomendado en Europa: **Entre 50.000 y 75.000 pesetas**
■ Precio de los juegos recomendado en Europa: **Entre 8.000 y 10.000 pesetas**

alfas o el filtro de niebla bilineal. No te preocupes sobre el significado exacto de estos términos, todos van dirigidos a hacer las imágenes de la pantalla tan convincentes y realistas como sea posible.

DVD-ROM

Aunque los primeros juegos saldrán en CD, PlayStation 2 presenta lo último en tecnología gráfica para que los videoclips en los juegos aparezcan maravillosamente claros y libres de nebulosa. La consola ofrecerá un periférico para ver películas en DVD.

Ken Kutargi

El diseñador del conjunto de chips para la PlayStation original (reconocido universalmente como uno de los diseños más "elegantes" jamás vistos en la palestra de los videojuegos) y ahora el arquitecto jefe de PlayStation 2. La fama y gloria del Sr. Kutargi sólo aumentará a medida que la nueva máquina de Sony se acerque a sus objetivos de dominación mundial. Si hoy por hoy hablar de diseño de software equivale a rendir pleitesía a Shigeru Miyamoto, el genio de Nintendo, en cuestión de pocos años veremos estátuas dedicadas a Kutagari.

Pulsa start

Tres juegos para la PlayStation 2 que van a sacudir el mundo



Metal Gear "Extra Solid" (Konami)

■ Solid Snake va a aparecer tan detallado en esta nueva versión que – si te fijas lo suficiente –vas a poder distinguir incluso la marca de cigarrillos que fuma. Está bien, esto todavía no ha sido anunciado y es pura especulación, pero Konami va a tener que asegurarse de que *Metal Gear Solid* siga el tratamiento de juegos para PlayStation 2.



Tekken: The Next Generation (Namco)

■ Es muy probable que esta serie de lucha tan popular sea unos de los juegos presentes en la línea de lanzamiento. Ya se ha podido ver una breve demo que nos ha parecido increíble – imagínate una pelea callejera en la que los personajes tienen el nivel de detalle hasta ahora reservado a las escenas intro prerenderizadas. Después colócalos en medio de un vocerío, una multitud de 100 hombretones y tendrás el mejor *beat 'em up* imaginable.



Gran Turismo 3 (Sony)

■ Cuando consideres la forma tan realista en que los coches se mueven y se manejan en la versión actual de este clásico de carreras, verás que el potencial para la simulación de movimientos complejos de vehículos es impresionante. Se tardó dos semanas para montar la demo vista en Tokio, y no se quedó nada corto con respecto al intro de alta resolución del juego original. Dales dos años y ¿quién sabe lo que podría pasar?

ASÍ VA A SER EL FUTURO SEGÚN NINTENDO

PROYECTO DOLPHIN: LA PROFECÍA

EL MESÍAS ACUÁTICO

- Máquina: **"Project Dolphin" (nombre provisional)**
  Fabricante: Nintendo
- Desarrolladores principales: **Nintendo, Rare, Acclaim, Factor 5**
- Fecha de lanzamiento propuesta para Japón: **Octubre del 2000**
- Fecha de lanzamiento propuesta para Europa: **Octubre del 2000**
- Precio de consola recomendado para Europa: **Unas 45.000 pesetas**
- Precio del juego recomendado para Europa: **Unas 8.000 pesetas**

Nintendo puso la tecnología y la inventiva, pero Sony supo no quedarse atrás y, por si fuera poco, diseñó una inteligente y audaz campaña de márketing. Resultado final: oro para la Play, plata para la N64. El colaborador de *Top Juegos* Mark Green explica cómo va la Gran N a recuperar el primer puesto.

Desde el pasado mes de mayo sabemos que va a ser una de las primeras alegrías del milenio. Sus felices padres la llaman (de momento) proyecto Dolphin, y ya nos han contado bastante sobre sus especificaciones técnicas y lo nuevo (y bueno) que aportará al mundo del entretenimiento virtual.

La E3 de Los Ángeles nos permitió a todos hacernos una idea clara de por dónde van los planes de Nintendo: tras unir sus fuerzas con algunas de las empresas más importantes de la industria, tales como IBM, Panasonic y NEC, el objetivo es claro. Guerra sin cuartel contra Sony.

La necesidad de ganar a toda costa justifica algunas renuncias. Por ejemplo, Nintendo sacrificará sus queridos cartuchos. Lo que se espera con ello es que los desarrolladores que se fueron distanciando a causa del coste y las limitaciones de los cartuchos de la N64 vuelvan corriendo al "drive" DVD fabricado por Panasonic para Dolphin, que puede alojar un juego 14 veces más grande que *Final Fantasy VII* en un solo disco, y a un coste 20 veces inferior al de un cartucho.

En el aspecto técnico, el uso de la DVD pone a Dolphin al mismo nivel que la PlayStation 2. Pero sólo un tonto apostaría contra la superioridad en el desarrollo de juegos de Nintendo. Con seis equipos trabajando duro en el desarrollo de Dolphin, y muchos más que los seguirán, no parece que la consola del delfín vaya a sufrir de la escasez de juegos que ha acabado masacrando a la N64. Además, Nintendo ya hace años que renunció a ser la Disney de los videojuegos y cada vez apuesta más claramente por el mercado adulto, así que puedes jurar que les espera un futuro espléndido.

Que sea seis veces más rápida que la Dreamcast es un cálculo aproximado bastante prudente, lo que significa que Dolphin podrá fácilmente proporcionar una versión para cuatro jugadores a pantalla partida de *Zelda* – con todo detalle gráfico – con apenas una gota de sudor en la frente. El propio Shiregu Miyamoto de Nintendo comentó que: "Con este procesador, puedo llevar el diseño de los juegos a un nuevo nivel." Si el mejor diseñador de juegos del mundo está entusiasmado, todos deberíamos estarlo.

La posibilidad de la incorporación de un módem para jugar por Internet, un controlador rediseñado y la posibilidad de ver películas en DVD fuera de la tele es también fascinante, pero los posibles desarrolladores como Acclaim, Factor 5, Rare y Nintendo dando rienda suelta a su imaginación con todo el potencial de Dolphin se llevan la palma. Si estás interesado en jugar a los mejores juegos del mundo, necesitarás esta consola.

Pulsa start

En resumen, ¿a qué podremos jugar con el delfín de Nintendo?



Aparte de la exclusiva del mes pasado en *Top Juegos* de que el desarrollador de *Rogue Squadron*, Factor 5, está realizando una nueva versión del *shoot 'em up Turricane* que estará a punto para el lanzamiento de la Dolphin, no tenemos más noticias sobre el lanzamiento de otros títulos. Así que, er... intentaremos adivinarlo.

Seguro que aparecerá un nuevo juego de *Mario* (*Super Mario 64 2* todavía está por ahí, inacabado, escondido en algún cajón de la oficina central de Nintendo), junto con un juego de *Pokémon* para capitalizar el éxito de este adorable bicho en Japón y Estados Unidos. No hay duda alguna de que Rare se va a sacar algo de la manga, tal vez alguno de los 14 nuevos juegos de Disney que se ha comprometido en producir. Y también es probable que aparezca un juego de carreras, *¿Mario Kart 128* o *Zero 128*, tal vez? Sea lo que sea, pueden contar con nosotros.

¿Cómo dices?

Diccionario básico del proyecto Dolphin

Tecnología de Cobre Micrón 0,18

Éste es el término utilizado para describir el chip central de Dolphin, el Gekko, que será diseñado y fabricado por IBM, y se refiere a la estrechez y a la superconductividad de los diminutos cables del chip, que permitirán a Dolphin – y a los juegos – funcionar a una velocidad espectacular.

Velocidad reloj de 400MHz

Una forma complicada de decir que Dolphin será, sin duda alguna, muy rápida. 400MHz la hacen un tercio más rápida que la PlayStation 2, y más de cuatro veces más rápida que la Nintendo 64. De esta manera, los gráficos de Dolphin serán ultra detallados y sumamente rápidos. La velocidad del sistema también permitirá que la información del DVD se cargue de forma mucho más eficiente.

Tecnología Integrada Panasonic de Dolphin

Esto es fascinante. Muchos de los nuevos jugadores de la DVD de Panasonic tendrán la oportunidad de jugar a los títulos para Dolphin, lo que significa que habrá un mercado enorme de gente que buscará los juegos para Dolphin sin poseer la consola. Esto puede sonar a locura, pero es una idea que se ha tomado prestada de Nuon (un fabricante rival de máquinas de juegos) que podría reportar unos grandes beneficios para Nintendo.

LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64

MC 64 MAGAZINE

Dinamita la rutina con la revista más cañera sobre el mundo de Nintendo 64. Actualidad, reportajes, análisis, trucos y guías de los juegos para la consola más poderosa del mercado.



SOUTH PARK
Dos juegos nuevos
PERFECT DARK
30 imágenes nunca vistas
RE-VOLT
Siembra el pánico en el jardín

ANALIZAMOS
QUAKE II
COMMAND & CONQUER
F1 WORLD GRAND PRIX 2

¡LIBRITO GRATIS!
DESAFIOS PARA TRILLONES DE JUEGOS







Nº21 YA A LA VENTA

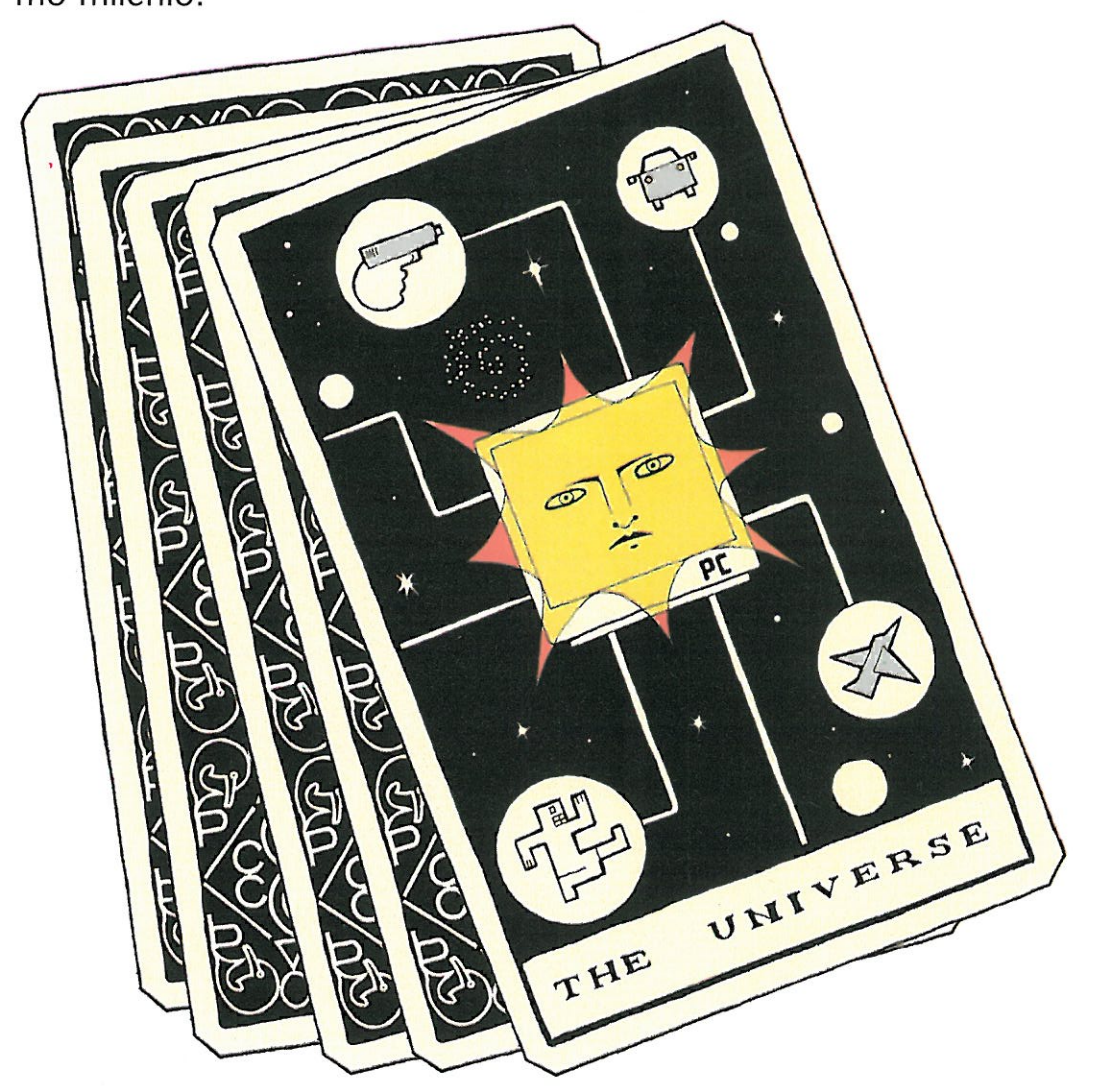
375 Ptas
2,25 Euros





PC: LA PROFECÍA

El PC no es sólo *la* plataforma de juegos del futuro, tal como dice Jim McCauley, redactor jefe de la revista *PC Format*, sino que es también un sistema de entretenimiento versátil, sólido y diversificado que no parará de sorprendernos hasta bien entrado el próximo milenio.



Contéstame a esta pregunta: ¿cuál es la plataforma de juegos con más pasado y más futuro del mundo? Una pista: no es la Game Boy. La antigua portátil de Nintendo no es más que un jovencito descarado si lo comparamos al abuelo del mundo de los juegos, y todas las destelleantes consolas nuevas son sólo eso – destellos – al lado del todopoderoso PC, que ha estado entre nosotros, de una manera u otra, durante casi 20 años y tiene la intención de quedarse. Empieza a acostumbrarte a la idea.

Garantizado, el PC *es* el arma del filósofo moderno. Casi todo lo relacionado con él se ha ido cambiado una y otra vez, y la única cosa que un sistema Pentium III moderno tiene en común con el complicado PC IBM de principios de los 80 es un núcleo de instrucciones del procesador Intel 8086. Pero intenta abrir un programa de 1984 en un PC de 1999 y verás que funciona sin ningún problema. Ahora bien, ¿puedes jugar a un título de la Master System en la Dreamcast? Pruébalo y verás.

Existe, por supuesto, el problema de tener que gastarte un montón de dinero para comprar un sistema nuevo y reluciente, y tener que mejorarlo al cabo de un año, una molesta realidad que, muy probablemente, no cambiará a corto plazo. Pero considéralo como una inversión; el equivalente a hacerle una revisión a tu coche cada año, con la diferencia de que cuando tu coche vuelve del garaje seguro que no funciona dos veces más rápido que antes y no cuenta con opciones nuevas. El acceso a un nivel básico en el PC supera a la PlayStation y la N64. Un modelo de los mejores se ríe de la Dreamcast y, no te quepa duda, estará a la altura de la PlayStation 2. Pagas un alto precio, pero como recompensa puedes permanecer en vanguardia durante tanto tiempo como quieras.

El potencial gráfico propuesto por las consolas de la nueva generación parece enclenque comparado a lo que un PC optimizado puede hacer hoy por hoy. Unos gráficos en 3-D ultrarrealistas ya funcionan a una resolución televisiva de 1024x768. ¿Y qué hay del disco duro super rápido y el

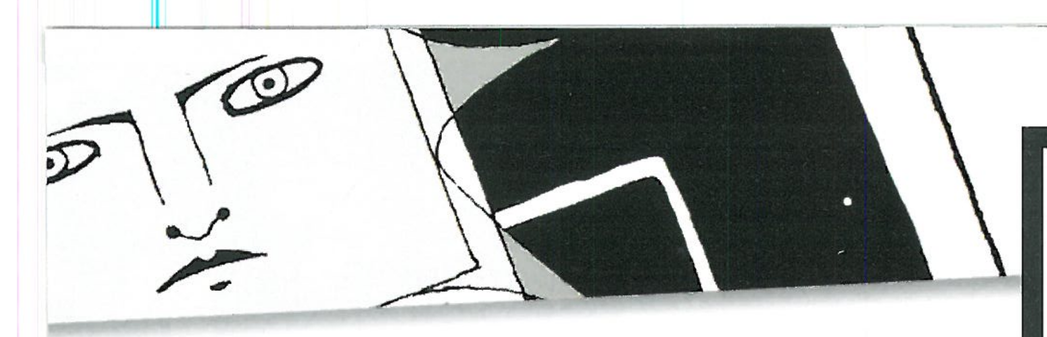


DirectX
Con centenares de placas madre, tarjetas de sonido y de gráficos, tarjetas 3-D y Dios sabe qué más disponible para el PC, instalarlos todos ha sido siempre una pesadilla. Los impulsores de Microsoft DirectX dicen que, sea cuál sea el hardware que tengas en tu PC, seguro que lo podrás instalar y tus juegos funcionarán al máximo de sus capacidades.

ADSL
Siglas que significan Asymetric Digital Subscriber Line (Línea de Subscripción Digital Asimétrica). En otras palabras, el futuro de los juegos on-line. Los módems son demasiado lentos, las líneas ISDN son demasiado caras, pero esos cerebritos locos han encontrado una manera de mandar toneladas de información por las líneas de teléfono de tarifa normal a velocidades de vértigo que costará de 4.000 a 5.000 ptas. al mes si alguna compañía española, tal como se rumorea, introduce este servicio en otoño.

FlexATX
Los PCs son grandes y aparatosos, ¿verdad? Pues ya no. El FlexATX es una placa madre nueva y super compacta que se encontrará en los PCs del futuro. El año que viene lo más probable es que tu PC sea del tamaño de una sandwichera.

TCP/IP
¿Partidas multijugador en una sola pantalla de TV? Aquí está *passel* TCP/IP, que es el proto-





■ El alterador de forma: el PC como una caja beige y, oh, ahí hay algo que se parece a un pez...

Comparadas con el invencible PC, las consolas de nueva generación van a seguir pareciendo un peso pluma.

"Dolby surround sound"? Además, ya casi se da por descontado que, con un PC, Internet está en tus manos – y su potencial futuro es enorme. Con las últimas tarjetas de gráficos podrías utilizar el PC incluso como un vídeo, y grabar tus programas favoritos en el disco duro, desde donde los puedes ver sin tener que buscarlos entre una colección de cintas sin etiquetas.

La última iniciativa que se mostrará en la industria de los PC son unos modelos mucho más compactos y elegantes, unos enanitos al lado de los enormes sistemas de torre y monitor a los que estamos acostumbrados. Tal como dice Steve Whalley, el Director de Iniciativas para PC de Intel: "Los PC no sólo pueden parecer bonitos, también pueden parecer accesibles. Uno de los diseños conceptuales se parece a un pez".

En lo que se refiere a los juegos, los del PC parecen y se juegan mucho mejor que cualquiera de los que pueden ofrecer las consolas, lo que es un legado de algunos de los brillantes cerebros que hay tras ellos: John Carmack (*Doom*, *Quake*), Peter Molyneux (*Populous, Dungeon Keeper*), Richard Garriott (la serie *Ultima*). Esta gente ha estado llevando el PC a sus límites durante años, y en estos momentos están poniendo sus nada despreciables cerebros al servicio del software que va a volver a cambiar la cara de los juegos. El PC inventó el primer *shoot'em up* en primera persona. Perfeccionó los juegos de rol más allá de todo reconocimiento. Tuvo en cuenta lo último en realismo en los juegos de carreras. En pocas palabras, es la fuerza impulsora detrás de lo mejor que la industria de los juegos en conjunto puede ofrecer, y con sus miles de otras habilidades tiene todos los números para convertirse en la máquina de juegos más importante del futuro.

colo de transmisión en cadena que te permitirá conectar tu PC a una red privada o a Internet y jugar contra gente que puede estar tanto en la habitación como en el continente de al lado. Es rápido y fiable, y garantiza al PC el liderazgo en las partidas multijugador.

USB
Universal Serial Bus. Uno de los grandes problemas con el PC es que le puedes enchufar muchas cosas pero no siempre estás seguro de que sean compatibles unas con otras, por no mencionar la pesadilla de instalar todo el software. Con USB sólo tienes que enchufar lo que quieras, y después sentarte y sonreír lo ves funcionar por primera vez. Y, si lo deseas, puedes encadenar cientos de aparatos en un intento de viajar en el tiempo. ¡Ingenuo!

Windows 2000
La última pieza del puzzle. Durante años los usuarios del PC han tenido un sistema con las raíces en el tosco mundo del DOS. *Windows 2000* es el OS de 32 bits verdadero que todos hemos estado esperando, y significará juegos más rápidos y mejores para todos.

Pulsa start

Tres grandes juegos por los que vale la pena comprar un PC



Black And White (Lionhead)

■ Peter Molyneaux inventó los juegos de estrategia mesiánica con *Populous*, y está a punto de darle un nuevo impulso al género. *Black and White* te ofrece casi una libertad total para hacer lo que quieras en un glorioso mundo en 3-D, y con una interfaz totalmente intuitiva (una de las que hacen que todo el mundo aprenda a jugar en un par de minutos)



Anachronox (Ion Storm)

■ ¿*Final Fantasy*? ¡Bah! Se espera que *Anachronox* dé a los RPG una buena patada en el trasero con una multitud de asombrosos mundos en 3-D, un argumento apasionante y la apariencia más cinematográfica de todos los juegos de la historia. En *Anachronox* se espera aumentar la dimensión de los juegos de forma increíble.



Quake III: Arena (id)

■ Las partidas multijugador son el futuro, y *Quake III* te va a llevar allí. El codificador John Carmack es un maestro de los gráficos en 3-D y de los códigos para una transmisión en cadena rápida, y *Arena* es su obra maestra. Sí, es sólo un *shooter* en primera persona. Y *Ciudadano Kane* era sólo una película. Con luchas a tu disposición en tu propia casa, los *deathmatches* deberían convertirse en deporte olímpico en un par de años.





¿APOCALIPSIS CUÁNDO?

Si los videojuegos nos han enseñado algo es que el futuro de la Tierra es sombrío. Según la mayoría de argumentos de los juegos, un horror incalificable (en el que normalmente hay alienígenas implicados) nos espera a la vuelta de la esquina. Sólo queda saber para cuándo está previsto que empiecen a torcerse las cosas.

El optimismo no es la actitud de moda entre los diseñadores de videojuegos. ¿Cuándo fue la última vez que jugaste a un juego ambientado en un futuro apacible e idílico en el que a todo el mundo le iban bien las cosas? La verdad es que no hay juegos de este tipo. ¡Qué va!, los diseñadores de videojuegos son unánimes en su creencia de que el futuro apesta y de que tarde o temprano, uno o dos "guerreros solitarios" – la última oportunidad para nuestra especie – tendrán que luchar contra unas fuerzas atroces para salvar la humanidad tal y como la conocemos.

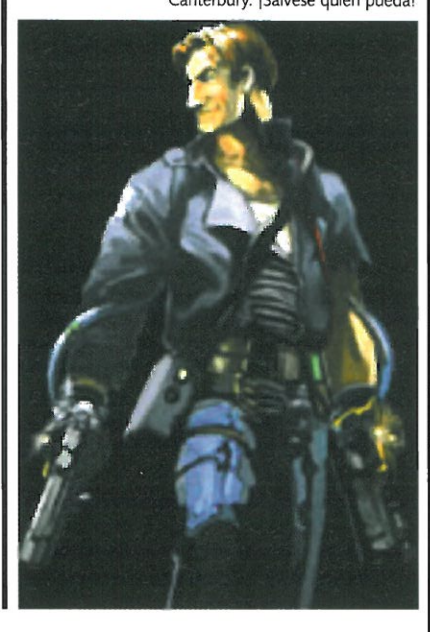
¿Qué desastres nos podemos esperar, y cuándo? ¿Qué clase de planes han expuesto los profetas de los videojuegos para nosotros? ¿Destruirá el mundo un Apocalipsis nuclear, o chocaremos antes contra un meteorito gigante? ¿Se derretirán las capas de hielo por culpa del efecto invernadero y se sumergirán los continentes o iremos todos a encontrarnos con nuestro creador después de que algún "desgarrón en el continuo espacio-temporal" nos envíe robots asesinos a toda velocidad?

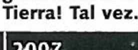
Sólo hay una forma de descubrirlo, hacer una arriesgada profecía basada en los argumentos de los videojuegos. Podremos equivocarnos, naturalmente (cuando George Orwell predijo los horrores de 1984 no estaba precisamente pensando en la gimnasia rítmica) pero si la gente todavía cree a Nostradamus después de tantos años de meter la pata, creemos que nos merecemos un pequeño voto de confianza de poder dar en el clavo.

■ **¡Los elefantes gobernarán la Tierra! Tal vez.**

2032

Amen: the Awakening (GT Interactive, PC) nos asegura que la gente todavía comerá turrones en Nochebuena, pero debe haber alguna sustancia en ellos que provoca que un tercio de la población mundial enloquezca y empiece a matar a todo el mundo. Mientras "los Afligidos" invaden los Estados Unidos, en Europa se crea una resistencia liderada por un ex-agente chiflado de las SAS que se hace llamar Bishop Six y por un ejército de veteranos procedentes de Canterbury. ¡Sálvese quien pueda!









2007 · 2012 · 2016 · 2030 · 2032



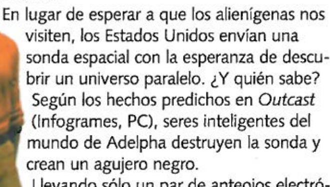








2007



En lugar de esperar a que los alienígenas nos visiten, los Estados Unidos envían una sonda espacial con la esperanza de descubrir un universo paralelo. ¿Y quién sabe? Según los hechos predichos en *Outcast* (Infogrames, PC), seres inteligentes del mundo de Adelpha destruyen la sonda y crean un agujero negro.

Llevando sólo un par de anteojos electrónicos (como el ciego de *Star Trek*) y una camisa de cuello alto, Cutter Seal se aventura hacia el vacío. Por lo que parece, en el futuro cualquier renegado izquierdista con un nombre ridículo puede convertirse en un héroe del espacio, noticias que pueden ser muy alentadoras para los nostálgicos de la izquierda exquisita.

2012



Es muy satisfactorio enterarse de que en este punto, si creemos lo que cuentan en *Psychic Force 2012* (Taito, Dreamcast), por lo menos algunos de nosotros habremos desarrollado poderes paranormales psíquicos que nos permitirán volar y mover objetos por telequinesis. También es bueno ver que estos poderes son aprovechados para ofrecer luchas dentro de grandes cubos suspendidos en el aire.

2016

Por fin entramos en contacto con los alienígenas, que no son otra cosa que malditos bulbos de mucosidad verde que intentan viajar a través del tiempo y comerse cerebros humanos. La culpa es de *Body Harvest* (Gremlin, N64). Por lo menos podremos ir a cazarlos a través del calendario hasta Siberia en 1991, las extensiones árticas de la recién democrática Rusia serán una frecuente destinación de los turistas extraterrestres viajeros del tiempo en años venideros.

2030



A pesar del hecho de que el San Francisco representado en *Daikatana* (Eidos, PC) está poblado por cibergángsters, por lo menos alguien ha encontrado un remedio para el SIDA. Así que ya veis, no todo es muerte y destrucción en el futuro. *Top Juegos* predice que *Daikatana* se terminará justo a tiempo de cumplir sus propias profecías.

2052

Según *Deus Ex* (Eidos, PC), en el 2052 el mundo será un "sitio peligroso y caótico", infestado de contaminación y enfermedades y completamente plagado de terroristas. Muy bien. Por lo que parece, los peces gordos tras las conspiraciones internacionales ya lo han abandonado todo, pero todavía están intentando hacerse con el control de lo que queda de la Tierra.

2100

El holocausto ya ha llegado – es de suponer que como resultado de la reacción en cadena provocada cuando dos conductores de *WipEout* que se enfrentaron utilizando el Quake Disruptor de forma poco caballeresca – lo que deja la tecnología de *Warzone 2000* (Eidos, PC/PlaySytation) con una clara sensación de vuelta al principio. Tanques, aerodeslizadores, láseres y misiles son las herramientas, mientras que la aniquilación gratuita y sin motivo de todos los que no estén en tu ejército es la razón de vivir. Funesto.

2455

Otra sección de *Daikatana* que muestra que, en esta época, el viaje en el tiempo es posible (quizá incluso obligatorio). A pesar de eso, esta gente no ha parado de buscar espadas mágicas míticas, y lo mejor que puede ofrecer la evolución acelerada es el RoboCo Froginator, una ciber-rana malvada con una lengua mortífera. Croak.

2555

Merlin ya era capaz de viajar por el tiempo en los primeros años de la Edad Media, o al menos ésa es la tesis de *Excalibur 2555 AD* (Telstar, PC). Podría haber dicho algo. De todas formas, ha pasado del siglo XX y se dirige de cabeza al siglo XXVI, donde, otra vez, todo gira entorno a una espada mágica. Y eso que podríamos pensar que, por entonces, ya habría podido inventarse algo mejor que las espadas mágicas.

3050

Mil años antes de Jesucristo, vivíamos en frías e inhóspitas casas de piedra, casi nadie leía y media Europa sufría las gamberradas de un puñado de salvajes venidos de Noruega. Mil años más tarde, buscamos pornografía gratuita en Internet. Pero el cambio será incluso más radical el próximo milenio. Los seres humanos se habrán convertido en microchips capaces de adaptar todo tipo de formas, desde canguros mutantes a conejos que lanzan bombas con la cola. Al menos eso explica uno de los más extraños juegos de la N64 *Spacestation: Sillicon Valley*, desarrollado por Take 2. Enterarnos de que los últimos seres humanos buscan cadáveres de oveja en los que introducirse para sobrevivir hace que nos entren ganas de recomendar un suicidio masivo.

2042 | 2046 | 2052 | 2097 | 2100 | 2283 | 2455 | 2463 | 2555 | 3050

2042

Parece ser que el último desastre ha podio ser evitado, pero sólo para que PL Tex Murphy (ya ves, en el futuro también tienen personajes estereotipados) descubra otro accidente a punto de ocurrir – en *Under a Killing Moon* (Eidos, PC) América está sacudida por la corrupción política y las mutaciones genéticas están a la orden del día. Preocupante.



2046

Las perversas compañías trasnacionales y las operaciones de terrorismo avanzado de *Hard Edge* (Sunsoft, PlayStation) son ahora una parte aceptada de la sociedad. ¿Pero qué tipo de extraño experimento biológico se está cociendo para producir pechos con *esa* forma?



2097

La Tierra se ha quedado sin recursos naturales, de manera que todo el mundo se lanza a la colonización de otros planetas. Las sociedades secretas y multinacionales tienen el poder en sus manos, y lo que queda del gobierno terrestre establece una ciber-fuerza de policía, la *G-Police* (Psygnosis, PlayStation/PC). A juzgar por el tamaño de los anuncios, la Diesel es la corporación más grande de Calisto, mientras que los semi-robotizados policías intentan prevenir las importaciones ilegales de tejanos de moda. Mientras tanto, el bisnieto de Michael Schumacher conduce un coche antigravedad sin ruedas a velocidades ostentosas en *WipEout 2097* (Psygnosis, PlayStation/PC).

2283

Dale un par de siglos y ya habremos abandonado la Tierra del todo y estaremos luchando guerras intergalácticas contra alienígenas parecidos a escarabajos peloteros gigantes, como en *Outwars* (Microsoft, PC). Toda la ropa deportiva de moda llevará un equipo de cohetes incorporado.



2463

Las fuerzas de la Tierra dejarán de enfrentarse entre ellas y colonizarán planetas lejanos a los que intentarán contagiar las virtudes de nuestra civilización. El cultivo de cereales, por ejemplo.

Eso es lo que nos cuenta *Expendable*, un juego de anticipación en el que lejanos planetas quedan bajo custodias de androides y computadoras, con muy poca presencia humana. El problema es que un puñado de alienígenas malcontentos invadirá las colonias arrastrando a la raza humana a una nueva guerra. Y es que no escarmentamos.

ASÍ VA A SER EL FUTURO

NUEVA VIDA EN LAS VIEJAS CONSOLAS

■ **Todavía pasarán algunos años antes de que descartes totalmente a tu sistema actual.**

RESISTID, CHICOS

Ocho razones por las que a tu PlayStation o N64 todavía les queda para rato.



Dreamcast esto, Dolphin lo otro – con todas estas habladurías sobre las ultimísimas consolas y los mejores juegos nunca vistos, no sería nada raro que te sintieras un poco estúpido viendo tu consola actual aparcada tranquilamente al lado de la tele. Seguro que tu PlayStation o N64 te han proporcionado horas de diversión, pero contra la próxima generación en el mundo de los videojuegos, las dos parecen estar ya para el desgüace.

¡Pero espera! Antes de tirar tu PlayStation o N64 por el retrete, hay unas cuantas cosas que deberías saber sobre tu vieja consola. Esta no es la primera vez que ha llegado una nueva oleada de máquinas para derrocar al régimen existente, y la voz de la experiencia nos dice que a las actuales máquinas de Sony y Nintendo les quedan muchísimos años de vida.

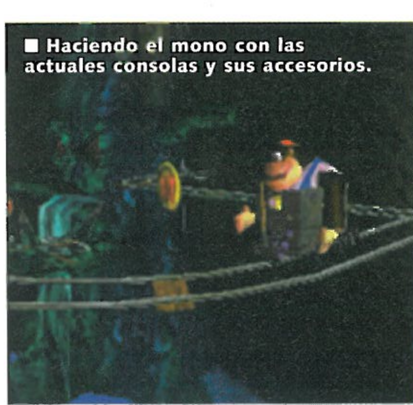


1. No estás solo

Todos los propietarios de N64 y PlayStation del país llenarían 75 estadios de fútbol, y, para los editores de juegos, eso son muchísimas carteras que vaciar. Siempre que exista un mercado viable, los juegos continuarán apareciendo en las estanterías – seis meses antes del lanzamiento de la N64, todavía salían de estranjis juegos nuevos para la Super Nintendo. ¿Y quién se atrevería a decir que las consolas existentes no pueden emular a la Game Boy, que acaba de gozar de su mejor año, toda una década después de su lanzamiento original?

2. La paciencia es una virtud.

Ya es tradicional que, para empezar, los fabricantes de consolas pongan unos precios astronómicamente altos a las nuevas máquinas, con lo que sacan un montón de dinero de los "primeros adeptos" (esos que *deben* tener la nueva tecnología desde el primer momento), y al cabo de unos cuantos meses, los precios bajan en picado. Mientras tanto, en un momento en que tanto la N64 como la PlayStation están en su máximo apogeo, los desarrolladores adoptarán una política de esperar a ver que pasa ante las nuevas consolas, lo que supone una escasez de juegos buenos. Konami ya ha pospuesto cualquier desarrollo para la Dreamcast hasta, por lo menos, el año 2000.



■ **Haciendo el mono con las actuales consolas y sus accesorios.**

3. Artilugios

En lo que se refiere a los accesorios, la N64 y la PlayStation están en plena infancia. Hay un montón de juegos nuevos que permiten importar fotos tomadas con la Game Boy Camera a la N64, (*Perfect Dark*, por ejemplo, te deja disparar de lleno en la cara de tus amigos) y el gran resaltador de gráficos de Nintendo, el Expansion Pak, será explotado por una gran cantidad de juegos nuevos – no vas a poder jugar al próximo título de Rare, *Donkey Kong Country*, sin él. Mientras tanto, el Dual Shock pad analógico para PlayStation (recientemente relanzado en toda una gama de colores) lo están explotando al máximo, en estos momentos, juegos como el *Ape Escape* de Sony.

No deseperes, en lo que a expectativas de futuro se refiere podemos decir que la N64 y la PSX están en su primera infancia.

4. Los precios bajarán en picado

Los cartuchos y los CDs han ido bajando lentamente de precio durante años, y esta tendencia va a continuar – mira, por ejemplo, la reciente decisión de algunas grandes cadenas de consumo de poner todos los juegos de la PlayStation a 7.500 ptas o menos. Y no sólo eso, sino que Sony y Nintendo van a lanzar grandes juegos a precios bajos para impedir que abandones tus máquinas cuando oigas hablar de la nueva generación de consolas. Los dos grandes podrían incluso bajar el coste de la fabricación de cartuchos y CDs para atraer a los desarrolladores, y asegurando que tu dinero dé para más.

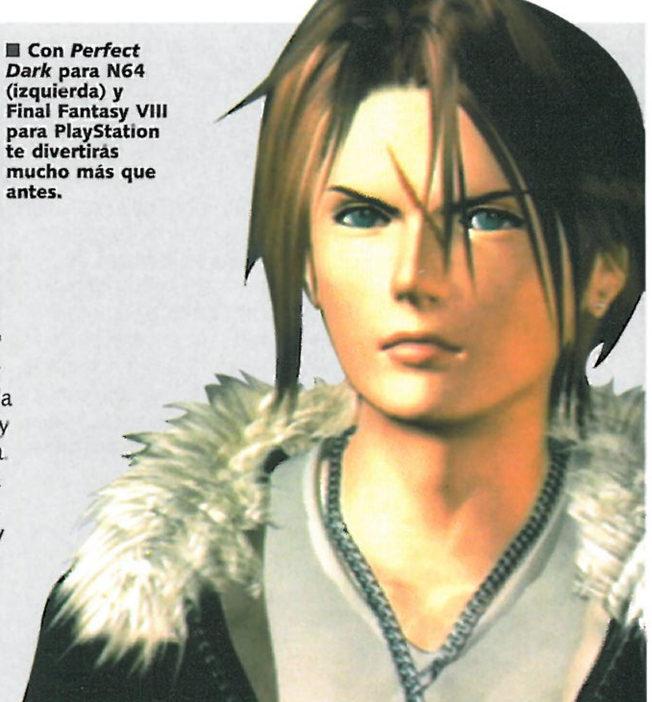
5. Compatibilidad hacia atrás

Una expresión muy importante que Sony se ha sacado de la manga. Significa que, con la PlayStation 2, podrás jugar a todos los títulos existentes para la PlayStation, desde *Tekken* a *Tomb Raider III*.

El resultado final de todo esto es que los juegos actuales estarán en las estanterías durante mucho más tiempo de lo normal (para beneficio de los nuevos poseedores de una PlayStation 2). Y podrías apostar algo a que Sony volverá a empaquetar cada juego como un "clásico" barato para la PlayStation, ofreciendo en un instante una gran variedad a precio de ganga.

■ No te preocupes Lara y tú todavía tendreís buenos momentos juntos.





■ Con *Perfect Dark* para N64 (izquierda) y Final Fantasy VIII para PlayStation te divertirás mucho más que antes.

6. Lo mejor está por llegar

El mejor juego para Super Nintendo, *Yoshi's Story*, apareció justamente cuando la consola estaba expirando su último aliento de vida, y la misma historia se repetirá con tu máquina. En los años del declive de la PlayStation y la N64, la calidad de juegos tales como *Gran Turismo 2, Final Fantasy VIII, Perfect Dark* y *Zelda Gaiden* alcanzarán unas nuevas dimensiones impresionantes. Y Nintendo y Sony no dejarán entrar a ningún desarrollador en la nueva generación si no se comprometen a hacer títulos para las consolas existentes.

7. Retrasos esperados

¿La primavera del 2000 para PlayStation 2? ¿Octubre del 2000 para Project Dolphin? La regla de oro en la industria de los videojuegos es que no se debe lanzar *nada* a tiempo. Nintendo es históricamente conocido por no cumplir sus fechas límite y, para ser honestos, las probabilidades de que la última consola de Nintendo salga antes del 2001 son muy escasas. De forma similar, también es probable que se retrasen los grandes juegos para la PlayStation y la N64, extendiendo así, de forma indirecta, la vida de las consolas actuales.

8. Un poco de historia

Al cabo de unas semanas de haber vendido, prestado o destrozado tu PlayStation o N64, estarás suspirando por todos esos grandes juegos a que solías jugar, y derramando lágrimas ante el espacio vacío en tu sala de estar o habitación. Y unos cuantos años después, te darás de cabeza contra la pared cuando compruebes que las consolas nueva generación que compraste a precio de oro en el momento en que aparecían se han convertido en un saldo al alcance de cualquier bolsillo.





30 TÍTULOS QUE CAMBIARÁN EL MUNDO

El milenio acabará con un diluvio de maravilloso software de entretenimiento. Ahí van las primeras gotas.

Está muy bien eso de ir por el mundo desarrollando nuevos soportes tecnológicos, pero a los gamer les fascinan mucho menos las especificaciones técnicas y los secretos de alcoba que los buenos juegos. Saturn, Jaguar y 3DO son algunas de las víctimas de esta ley de hierro: lo que importa son los juegos, el resto es mero accidente. Cada cierto tiempo aterriza en la plataforma un juego tocado por el dedo de los dioses que se convierte en punto de referencia en su género o incluso (como pasará con alguna de estas maravillas que te presentamos) en el mundo de los videojuegos en general.





Black & White
- Formato: **PC**
- Desarrollador: **Lionhead Studios**
- Editor: **EA**
- Disponible: **Otoño**

¿Qué es? Un simulador de divinidad última generación. Eres un hechicero con poderes en continuo aumento que sólo aspira a ser obedecido y reverenciado por su tribu.
¿Cómo va a cambiar al mundo? Entre sus innovaciones en la interfaz, se encuentra un nuevo sistema llamado Gesture Recognition (Reconocimiento de Gestos) que permite lanzar hechizos utilizando el ratón como si fuese el joypad de combos de un *beat 'em up*.



Beatmania
- Formato: **PlayStation**
- Desarrollador: **Konami**
- Editor: **Konami**
- Disponible: **Otoño**

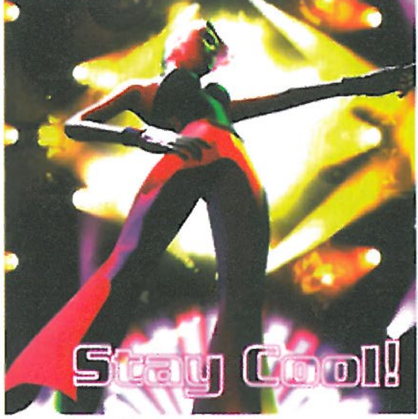
¿Qué es?
Un simulador para aspirantes a DJ que va aponer de moda el género acción y ritmo.
¿Cómo va a cambiar al mundo?
Algunos éxitos de la dance music más actual pasarán por tu consola, un nuevo territorio conquistado por la omnívora cultura de clubs. Es uno de los primeros juegos completamente adaptados a la era de los joypad analógicos, la fiebre fin de siglo de la PlayStation.





Crash Team Racing
■ Formato: **PlayStation**
■ Desarrollador: **Naughty Dog**
■ Editor: **Sony**
■ Disponible: **Otoño**

¿Qué es? La respuesta de la PlayStation a *Mario Kart*. El orejudo Crash Bandicoot coge el volante y pide pista para hacer de las suyas.
¿Cómo va a cambiar al mundo? Por fin los poseedores de una PlayStation van a poder experimentar las emociones de una conducción surrealista y demente a lo *Mario Kart*. Con tantos saltos es rampas es evidente que la jugabilidad se va a mantener por los aires.



Dancing Stage
■ Formato: **PlayStation**
■ Desarrollador: **Konami**
■ Editor: **Konami**
■ Disponible: **Principios del 2000**

¿Qué es? Será mejor que te lo creas: el primer juego baile y aventura para consolas.
¿Cómo va a cambiar al mundo? Una estera especial se enchufa a tu PlayStation y registra con precisión el ritmo de tu movimiento de caderas. En el futuro será habitual esta relación estrecha entre tecnología y actividad física.

Delta Force 2
■ Formato: **PC**
■ Desarrollador: **Novalogic**
■ Editor: **Novalogic**
■ Disponible: **Principios del 2000**

¿Qué es?
Un juego de guerra para el nuevo milenio, con un estricto control táctico en las misiones.
¿Cómo va a cambiar al mundo?
Esto sí que va a ser verdadera estrategia a tiempo real. Además, los vuelos de reconocimiento a control remoto no tripulados, que no se han vuelto a ver desde los días de *Carrier Command*, hacen una reaparición más esperada que la de un león suelto a su jaula.







Dino Crisis
■ Formato: **PlayStation**
■ Desarrollador: **Capcom**
■ Editor: **Virgin Interactive**
■ Disponible: **Noviembre**

¿Qué es? *Resident Evil* con un tiempo de carga más rápido, mejor control de los personajes y una línea argumental insuperable.
¿Cómo va a cambiar al mundo? La aventura más ambiciosa y más poderosa para la PlayStation hasta el momento. Los Dinosaurios dan tanto miedo que van a hacer que *Land before Time* se parezca a *Doglanion*.





Donkey Kong 64
■ Formato: **N64**
■ Desarrollador: **Rare**
■ Editor: **Nintendo**
■ Disponible: **Noviembre**

¿Qué es? La actualización en 64 del *Donkey Kong Country* para SNES, fabricado a partir del motor de *Banjoo-Kazooie* y repleto de niveles, carreras y minijuegos.
¿Cómo va a cambiar al mundo? Creando una aventura fácil de jugar y con una gran profundidad. Con la introducción de Tiny, Diddy, Lanky y Chunky Kong, el factor de repetición de *Donkey Kong 64* será enorme, ya que te van a pedir que repitas nivel tras nivel con todos los personajes para poder acceder a nuevas áreas.

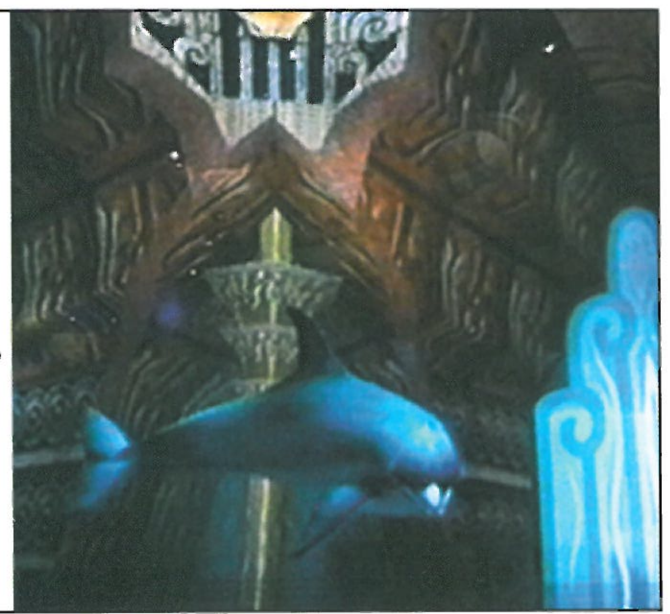


Duke Nukem Forever
■ Formato: **PC**
■ Desarrollador: **3D Realms**
■ Editor: **GT Interactive**
■ Disponible: **Principios del 2000**

¿Qué es? Un *shooter* expansivo en primera persona con tu anfitrión, el procaz y violento Duke.
¿Cómo va a cambiar al mundo? Ya que 3D Realms ha dado carpetazo a *Prey* de forma indefinida, el equipo está dedicando todo su ingenio a hacer de este juego el *shooter* más entretenido hasta el momento. Una gestación larga sugiere la construcción de algo especial.

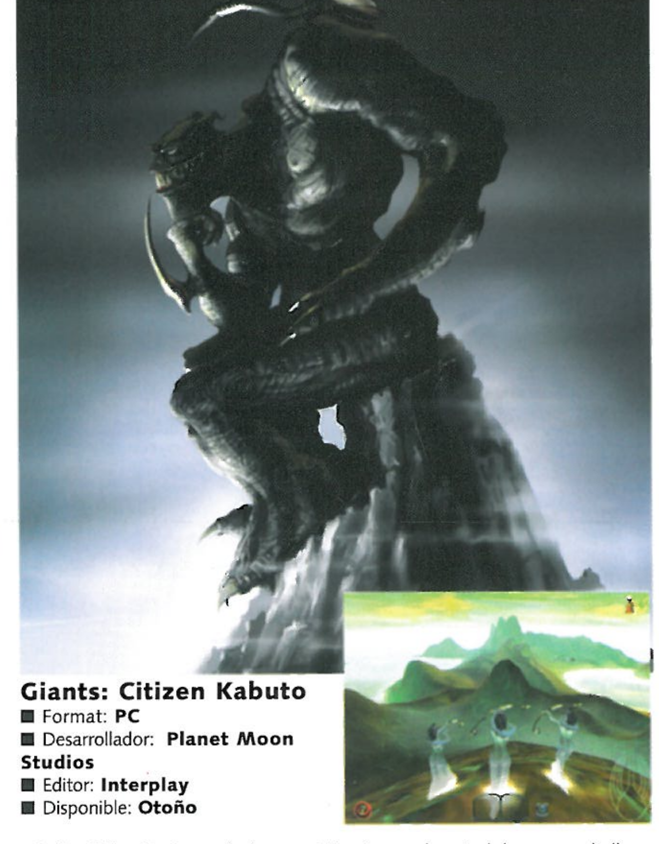


ASÍ VA A SER EL FUTURO
LOS JUEGOS QUE VIENEN



Ecco the Dolphin
- Formato: **Dreamcast**
- Desarrollador: **Appaloosa**
- Editor: **Sega**
- Disponible: **Principios del 2000**

¿Qué es?
La forma en que Sega interpreta el particular género "juegos de no jugar a nada". Como curso de buceo relajado y hedonista no tiene precio.
¿Cómo va a cambiar el mundo?
El mundo virtual hace su aportación a la mejor de las causas posibles: salvar el planeta.



Giants: Citizen Kabuto
- Format: **PC**
- Desarrollador: **Planet Moon Studios**
- Editor: **Interplay**
- Disponible: **Otoño**

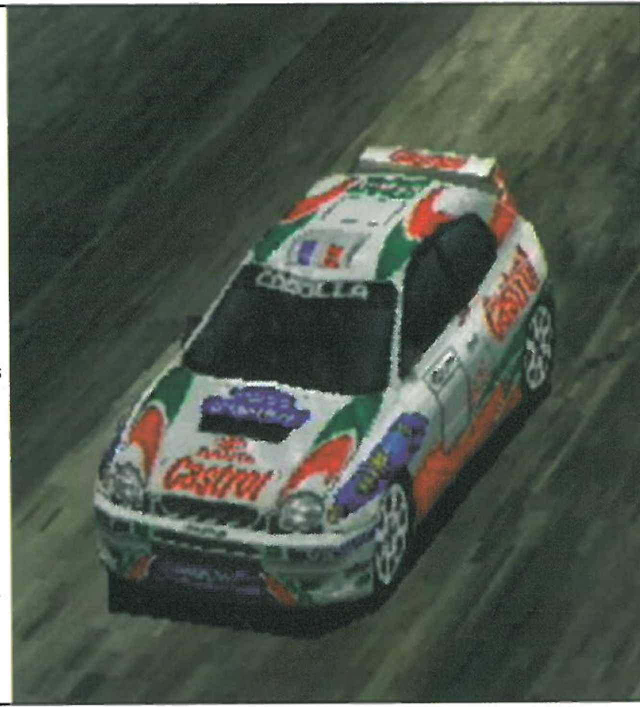
¿Qué es? Tres facciones rivales compitiendo por el control de un mundo lleno de magia, tecnología y barbarie.
¿Cómo cambiará el mundo? El desarrollo del juego está enteramente subordinado al punto de vista de la facción que elijas. Si eres el gigante jugarás a algo completamente distinto que si eres un mienbro de los místicos Sea Reapers o los brutales Meccaryn.

Final Fantasy XI
- Formato: **PlayStation/PC**
- Desarrollador: **Square**
- Editor: **TBC**
- Disponible: **Verano del 2000**

¿Qué es? Una etapa más en la carrera hacia la gloria del juego de rol que ha robado nuestros corazones.
¿Cómo cambiará el mundo? Esperamos que lo cambie a mejor, pero el caso es que no ha nada confirmado sobre este juego, ni siquiera su simple existencia. En cualquier caso, puedes estar seguro de que Square está cocinando algo realmente especial.

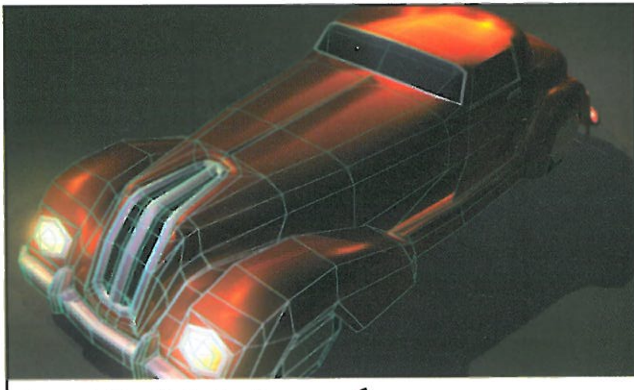
Freelancer
- Formato: **PC**
- Desarrollador: **Digital Anvil**
- Editor: **Microsoft**
- Disponible: **Verano del 2000**

¿Qué es? Chris Roberts vuelve a la Tierra después de su breve flirteo con el cine y nos regala otra de sus epopeyas espaciales sentidas y adultas.
¿Cómo cambiará el mundo? Su precuela (palabreja de moda) estará en las tiendas dentro de unos meses, pero Roberts se tomará su tiempo y puede que ni siquiera entregue los deberes en la fecha prevista. Se trata de desarrollar el juego más completo y expansivo de la historia, así que el calendario no importa.



Gran Turismo 2
- Formato: **PlayStation**
- Desarrollador: **Polyphony Digital**
- Editor: **Sony**
- Disponible: **Noviembre (sin confirmar)**

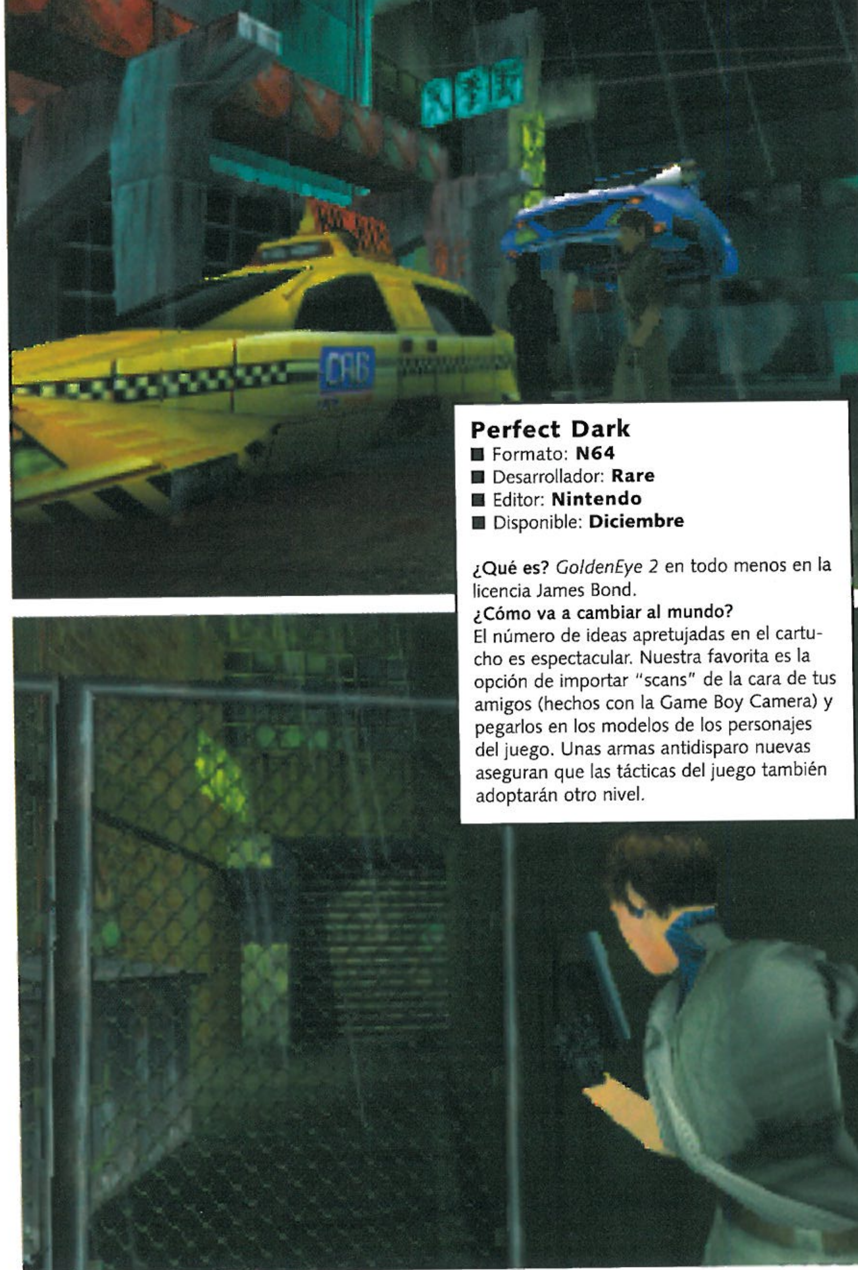
¿Qué es?
Más coches, más pistas, gráficos incluso mejores que en el original y un gusto por el detalle que creíamos reservado a los estudiosos del electrón.
¿Cómo cambiará el mundo?
El nivel de meticulosidad en la simulación de vehículos licenciados (Ferraris, Minis) va a poner el listón muy alto a la competencia. Un pronóstico: sólo podrá superarlo el *GT3* de la PlayStation 2.



Grand Theft Auto 2
- Formato: **PlayStation/PC**
- Desarrollador: **Rockstar**
- Editor: **Take 2**
- Disponible: **Otoño**

¿Qué es?
La secuela del simulador de conducción criminal más rentable de la historia.
¿Cómo cambiará el mundo?
Si algún día la fiebre censora en el mundo virtual llega a España, no te quepa duda que la culpa será de juegos como éste. Disputará a *Kingpin* el trono de juego más inmoral y violento de la década.

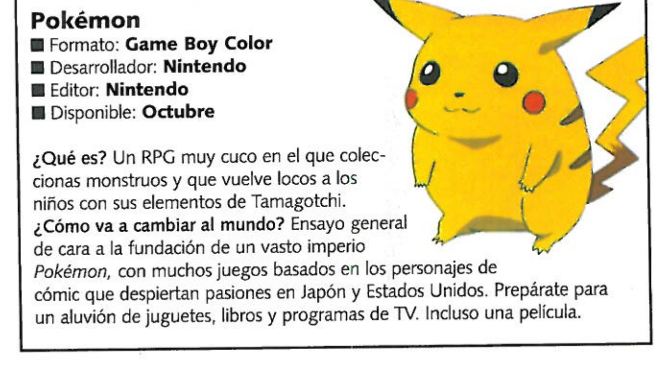




Perfect Dark

- Formato: **N64**
- Desarrollador: **Rare**
- Editor: **Nintendo**
- Disponible: **Diciembre**

¿Qué es? *GoldenEye 2* en todo menos en la licencia James Bond.
¿Cómo va a cambiar al mundo?
El número de ideas apretujadas en el cartucho es espectacular. Nuestra favorita es la opción de importar "scans" de la cara de tus amigos (hechos con la Game Boy Camera) y pegarlos en los modelos de los personajes del juego. Unas armas antidisparo nuevas aseguran que las tácticas del juego también adoptarán otro nivel.



Nox

- Formato: **PC**
- Desarrollador: **Westwood**
- Editor: **EA**
- Disponible: **Otoño**

¿Qué es?
El nuevo hazañas bélicas del equipo que nos trajo *Command & Conquer*.
¿Cómo va a cambiar al mundo?
Un peldaño más en la búsqueda del más estricto realismo. La pantalla se adapta por completo al campo de visión de tu personaje.

Pokémon

- Formato: **Game Boy Color**
- Desarrollador: **Nintendo**
- Editor: **Nintendo**
- Disponible: **Octubre**

¿Qué es? Un RPG muy cuco en el que coleccionas monstruos y que vuelve locos a los niños con sus elementos de Tamagotchi.
¿Cómo va a cambiar al mundo? Ensayo general de cara a la fundación de un vasto imperio *Pokémon*, con muchos juegos basados en los personajes de cómic que despiertan pasiones en Japón y Estados Unidos. Prepárate para un aluvión de juguetes, libros y programas de TV. Incluso una película.

Power Stone

- Formato: **Dreamcast**
- Desarrollador: **Capcom**
- Editor: **TBC**
- Disponible: **Octubre**



¿Qué es? Un innovador *beat 'em up* en 3D.
¿Cómo va a cambiar al mundo?
Capcom, anteriormente un maestro en la mecánica de la lucha en 2D, se ha superado a sí mismo con el *beat 'em up* más ingenioso que ha honrado nunca una consola. Los puñetazos se aumentan con potenciadores y con el lanzamiento de muebles. Divertidísimo.





Quake III: Arena

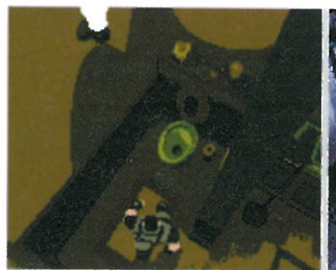
- Formato: **PC/Mac**
- Desarrollador: **id Software**
- Editor: **Activision**
- Disponible: **Octubre**

¿Qué es?
El rey de los *shooters* en 3D que ha vuelto para reclamar su trono.
¿Cómo va a cambiar al mundo? Si has jugado a la versión de prueba, ya sabrás lo visceralmente potente y estremecedora que es la experiencia Quake III. Con la prioridad que otorga a las partidas de enlace on-line y a la inteligencia artificial "bot", este juego debería hacer pensar más en serio a todos los otros desarrolladores sobre las partidas por Internet. No te pierdas el lanzamiento simultáneo de las versiones para PC y Mac.



ASÍ VA A SER EL FUTURO
LOS JUEGOS QUE VIENEN







Resident Evil
- Formato: **Game Boy Color**
- Desarrollador: **HotGen**
- Editor: **Virgin Interactive**
- Disponible: **Noviembre**

¿Qué es? Limpieza de zombis a tamaño bolsillo
¿Cómo va a cambiar al mundo? La primera aventura para la Game Boy Color que evita las socorridas las plataformas en 2D en favor de unas perspectivas ingeniosas y fondos prerenderizados.

Sega Rally 2
- Formato: **Dreamcast**
- Desarrollador: **Sega**
- Editor: **Sega**
- Disponible: **Septiembre**



¿Qué es?
Emociones rally al estilo arcade y con mucho estilo.
¿Cómo va a cambiar al mundo?
Aunque Sega Rally 2 es un título muy destacado en el género de carreras y tal vez la apuesta más fuerte de la Dreamcast, es muy poco revolucionario en sí mismo. Sin embargo, será el primer juego en utilizar las capacidades on-line de Dreamcast, y el primer juego para consola con el que podrás jugar con alguien que viva en otro continente.

Sheep
- Formato: **PC**
- Desarrollador: **Empire**
- Editor: **Empire**
- Disponible: **Otoño**

¿Qué es? Un juego en el que pastoreas ovejas.
¿Cómo va a cambiar al mundo? Es muy probable que este sea uno de esos clásicos juegos a los que todos juegan y que a todos encanta, incluso aunque piensen que es facilísimo. Se parece un poco a Lemmings en que su concepto suena algo extraño y en que presenta grandes imágenes de dibujos en 2D.







Shenmue
- Formato: **Dreamcast**
- Desarrollador: **Sega**
- Editor: **Sega**
- Disponible: **A principios del 2000**

¿Qué es? Una aventura épica en 3D del gurú de Virtua Fighter, Yu Suzuki.
¿Cómo va a cambiar al mundo? Estableciendo un mundo completamente absorbente lleno de aventuras innovadoras y subjuegos maliciosos. El Zelda de la Dreamcast pero sin elfos, y tan grande que tiene que salir en dos partes.



The Sims
- Formato: **PC**
- Desarrollador: **Maxis**
- Editor: **EA**
- Disponible: **Verano del 2000**

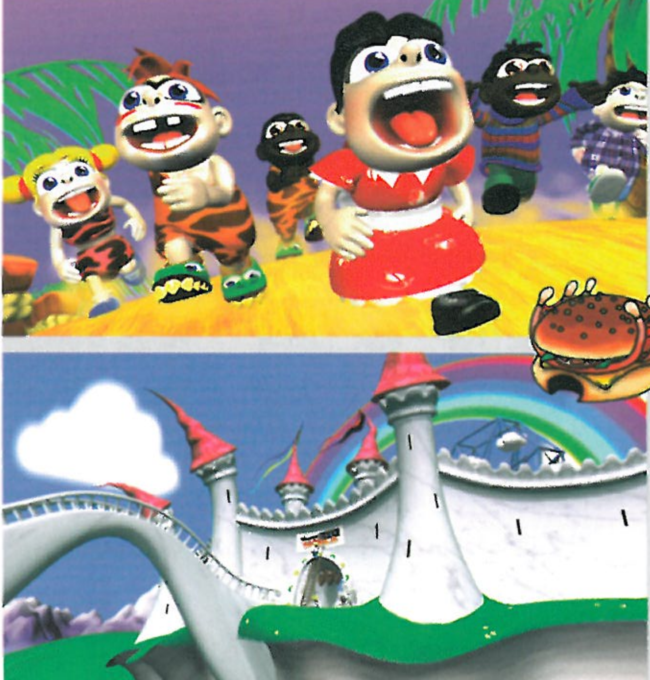
¿Qué es?
Un culebrón interactivo de los creadores de Sim City.
¿Cómo va a cambiar al mundo?
Proporcionándote un control detallado de los destinos de tu gentecilla. The Sims se sitúa entre un Tamagotchi para adultos y un culebrón interactivo. Forma parte de la nueva generación de juegos que están intentando aprovecharse de tus emociones (para decirlo de forma más sencilla, será extremadamente adictivo).



Tekken "Next Generation"

- Formato: **PlayStation 2**
- Desarrollador: **Namco**
- Editor: **Sony**
- Disponible: **Otoño del 2000**

¿Qué es? Un beat 'em up que dará otro paso adelante en el futuro.
¿Cómo va a cambiar al mundo? De todas las demos de PlayStation 2, el vídeo de Tekken es el que parece aprovechar mejor el hardware del sistema para hacer alarde de algunas innovaciones en la jugabilidad – ángulos múltiples, efectos luminosos a tiempo real y el detalle de la presencia de una multitud vociferando.



Theme Park World

- Formato: **PC/PSX**
- Desarrollador: **Bullfrog**
- Editor: **EA**
- Disponible: **Otoño**

¿Qué es?
Echar demasiada sal en las patatas para dar sed, poner extra de azúcar en la cola para dar hambre. Estos son los pasos en la ruta para la dominación capitalista cuando estás a cargo de un parque temático.
¿Cómo va a cambiar al mundo?
Puede tratarse de una secuela, pero espera de Theme Park World el juego temático más ingenioso hasta el momento. Incluso tienes que subir en tu propia montaña rusa.



Tomorrow Never Dies

- Formato: **PlayStation**
- Desarrollador: **MGM/Black Ops**
- Editor: **EA**
- Disponible: **Otoño**

¿Qué es? El nuevo juego de James Bond.
¿Cómo va a cambiar al mundo? Lo que la N64 parece haber perdido al asegurarse la licencia para la continuación a GoldenEye (ver Perfect Dark) parece haberlo ganado la PlayStation. Tomorrow Never Dies es un juego con secciones múltiples que parece haber perdido la chaveta, en el que se mezcla el esqui, la conducción y las carreras. O sea, cualquier cosa con tal de adaptar el juego al argumento y la atmósfera de la película.



Tony Hawk's Pro Skater

- Formato: **PlayStation**
- Desarrollador: **Neversoft**
- Editor: **Activision**
- Disponible: **Septiembre**

¿Qué es?
La esperada vuelta del skateboarding al mercado de los videojuegos.
¿Cómo va a cambiar al mundo?
La aportación oficial del famoso skateboarder Tony Hawk reivindica por fin la etiqueta callejera de la PlayStation. Además no hemos visto un juego de skateboard decente desde 720°.



Wip3out

- Formato: **PlayStation**
- Desarrollador: **Psygnosis**
- Editor: **Sony**
- Disponible: **Septiembre**

¿Qué es? Las carreras futuristas de The Renegade Master han vuelto de nuevo para su, por lo que parece, tercer y mejor lanzamiento.
¿Cómo va a cambiar al mundo?
En materia de conducción no tendrá rival, gracias a su portentoso control analógico. La banda sonora (cortesía de DJ Sasha y sus amigos) es un elemento fundamental en la muy envolvente atmósfera del juego.



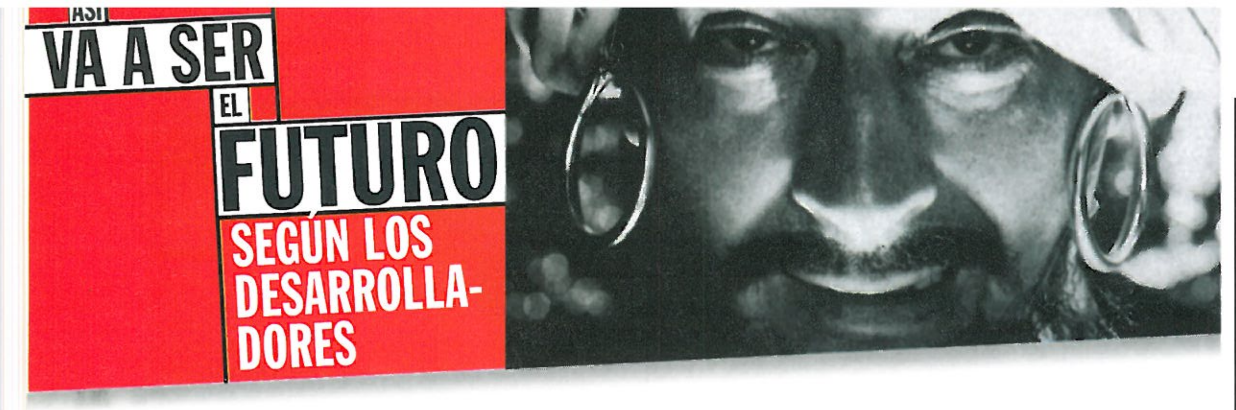


Wu-Tang: Shaolin Style

- Formato: **PlayStation**
- Desarrollador: **Paradox**
- Editor: **Activision**
- A la venta en Europa: **Noviembre**

¿Qué es? Un beat 'em up que presenta a nuestro clan favorito, el poderoso Wu-Tang.
¿Cómo va a cambiar al mundo? Un motor diseñado especialmente permitirá jugar a cuatro jugadores a la vez, y con las nuevas canciones del grupo no podrás parar de mover la cabeza. ¿Podría esto allanar el camino para las bandas que quieren algo más que una simple participación musical en los últimos juegos? ¿Qué darías por ver un juego de plataformas de Beck o un shooter en el que pudiese acribillar a balazos a los mienbros de Backstreet Boys?





LA HORA DEL EXPERTO

Ocho de los mejores desarrolladores de juegos del mundo miran detenidamente en sus bolas de cristal para *Top Juegos*.

VLos videojuegos han estado entre nosotros durante 25 años, más o menos, ¿pero quién sabe lo que los próximos 25 años nos pueden deparar? Pregúntaselo a todos los sabios, adivinos y clarividentes del mundo, y sólo te responderán con un montón de paparruchas. Si lo que quieres son profecías bien fundamentadas, será mejor que se lo preguntes a los expertos. *Top Juegos* ha hablado con los hombres que ya han ampliado los horizontes de los juegos para siempre con títulos tales como *Metal Gear Solid* y *Driver*.

■ Ocho desarrolladores cada uno con sus teorías visionarias.



Gary Penn (DMA Design)

De Grand Theft Auto a las grandes figuras del diseño

■ Los videojuegos, aunque suene un poco pretencioso, crean un espacio a medio camino entre lo físico y lo espiritual, algo virtualmente real, un sitio donde la gente puede sumergiese en la imaginación de otros.

Para conseguir este nivel de inmersión, la tecnología será cada vez más invisible y el compromiso sensorial podría fácilmente llegar a ser total y, con toda probabilidad, tan potencialmente inquietante como los métodos químicos tradicionales de distorsión mental pueden serlo de vez en cuando.

La creatividad empezará a destacarse, y los creadores de juguetes y, en particular, los de situaciones de entretenimiento interactivas se acabarán convirtiendo en héroes reconocibles al estilo de los directores de cine. Seguramente, el futuro nos llevará a una educación más global que contemplará la manera de tratar el poder de la imaginación y su explotación a través de la nueva tecnología. Si no, todo lo que tantas veces se ha considerado inquietante e inaceptable en el mundo real permanecerá escondido en lugar de ser explorado de forma más libre en la seguridad del espacio virtual.

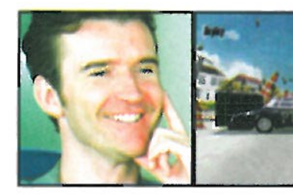


Mark Haigh-Hutchinson (LucasArts)

De The Phantom Menace a una experiencia mucho más global.

■ ¡Todos los monitores se volverán innecesarios porque las imágenes pasarán directamente al nervio óptico del jugador! El jugador incondicional conseguirá una conexión directa, mientras el jugador ocasional llevará unas gafas que proyectarán imágenes láser en la retina. Los juegos serán tan absorbentes y *reales* que jugar se convertirá en una seria adicción, y muchos jugadores abandonarán la vida real por la experiencia de los juegos. Por entonces también veremos, probablemente, los primeros infartos relacionados con los juegos.

El aspecto multijugador será obligatorio para la mayoría de juegos, y los personajes constantes serán algo corriente. Las identidades de los juegos se podrán trocar abiertamente en la Red. La inteligencia artificial independiente de los personajes será creíble hasta tal punto que será difícil distinguir si estás jugando contra oponentes humanos o no. Con todas las máquinas para juegos conectándose directamente a la Red, no se conocerá la ubicación física de los oponentes o los aliados en los juegos. Será posible encontrar oponentes a cualquier hora del día o de la noche.



Martin Edmondson (Reflections)

De Driver a la profundidad de la realidad.

■ Me gustaría ver grandes mejoras en la tecnología visual, ya que jugar en la pantalla de un pequeño apartamento siempre impedirá una inmersión total, no importa lo realista que sea la representación gráfica. Unas vistas realmente estereoscópicas podrían conseguirse utilizando unas lentes portátiles muy pequeñas, que proporcionarían una vista con una calidad y profundidad comparables a las de la vida real.

El siguiente paso sería crear unos centros láser de tipo búsqueda que no serían otra cosa, en realidad, que una planta vacía con divisiones. En el momento de ponerte las lentes todo tomaría relieve; visto a través de ellas, un simple paseo de madera se convertiría en un puente de piedra sobre un río.

Podrías seguir la pista de la posición de tus miembros sin la necesidad de llevar encima un equipo pesado y comprometedor. A los demás jugadores se les seguiría de forma similar y podrían aparecerte como alienígenas, hombres con armaduras, o como cualquier cosa que el programa decidiera.

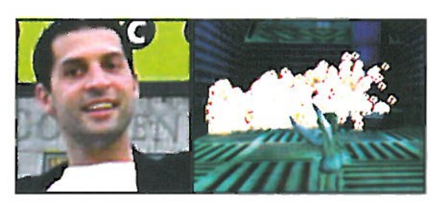


Hideo Kojima (Konami)

De Metal Gear Solid a Marte.

■ Dentro de unos veinticinco años seremos capaces de crear un mundo falso dentro de los ordenadores que no diferirá en nada del mundo real. En él se recrearán el placer, el sufrimiento y los cinco sentidos. Este tipo de "realidad virtual" no sólo será utilizado por el ocio, sino también por la educación y por todo tipo de simulaciones. Sin embargo, si esto llega a ocurrir, aparecerá una cierta insatisfacción entre los usuarios que sabrán que este mundo creado es artificial, no importa lo real que parezca.

Este será el momento en que los humanos desearán un mundo real – ciudades reales para destruir y enemigos reales para derrotar. El futuro de los videojuegos tendrá que ver entonces con enviar un robot a Marte y maniobrarlo por control remoto o inyectar una nanomáquina a una persona e irla moviendo para explorar el espacio interior. Inventaremos sistemas inofensivos y seguros que permitan jugar en el mundo real, a la vez que proporcionen la sensación de juego real.



Dave Perry (Shiny)

De Messiah a la inmersión total en realidades paralelas.

■ En primer lugar, los sistemas serán enormemente potentes – ¡imagínate poder comprar un procesador Pentium XXI 6000 Gigaherzios! – y permitirán un ambiente gráfico completamente realista. Los controladores serán remotos, y funcionarán desde todos tus sentidos. El reconocimiento de voz será un modo de vida, en el coche, en el ordenador, en el banco y, con toda seguridad, en los juegos. Los juegos portátiles estarán enlazados por satélite de manera que podrás jugar con un montón de gente te encuentres donde te encuentres.

Cualquiera que lleve una vida mediocre se sentirá empujado al suicidio

La gente podrá escaparse a los juegos sin que nada les distraiga. Entrarán en ellos desde cualquier sitio, desde una sucia habitación de motel, y se verán absorbidos por un mundo fotorealista. Las relaciones se establecerán *dentro* de ese mundo. En ese momento la gente empezará a perder sus trabajos y todos los que ya lleven una vida aburrida serán los más propensos al suicidio si su conexión a Internet no funciona. Eso a menos que un gran terremoto destroce Sillicon Valley y diezme la industria...



Graeme Devine (id)

De Quake III a la aparición del Redadicto.

■ La tecnología óptica está mejorando tanto que pronto podremos ver apéndices bio-ópticos que proporcionarán información dentro de los ojos. A esto lo podríamos llamar "bioware". Nuestro conocimiento sobre el cuerpo humano está avanzando tan rápidamente que pronto podremos conectarlo a la red sin la necesidad de un PDA o un ordenador. Bioware te permitirá comunicarte, recordar información e incluso jugar en tu propia privacidad. El mayor inconveniente de esta tecnología será una confianza que rayará en la dependencia. ¡Ya verás como la enfermedad de Internet llegará a convertirse en una afección médica corriente!



Bruce MacMillan (EA Sports)

De Fifa 99 a una extensión real de la vida.

■ Lo último en juegos de deportes es esforzarse por capturar la sensación y la emoción de estar perdiendo por dos goles de diferencia ante un rival imbabitble, lo que tiene que ver con producir un ambiente en el que se crea y se sienta la competición real. Los primeros pasos hacia esto se dan a través de la inteligencia artificial, que puede estimular emociones como el miedo, la felicidad y la ira. Obviamente, el realismo progresará mucho, pero el peligro estriba en que, cuanto más realista hagas una experiencia, más compleja será, y eso es algo que podría prevenir al consumidor de sentir las emociones centrales a esas experiencias últimas.

En el futuro, los juegos interactivos tendrán lugar en ambientes elaborados, en los que competirán tanto jugadores controlados por humanos como personajes CPU totalmente verosímiles que vivan y existan dentro de ese ambiente. La asistencia y la manutención de estos juegos será similar a la de los acontecimientos deportivos. Dejará de ser sólo un juego y se convertirá en una extensión real de nuestras vidas y emociones.




Peter Molyneux (Lionhead)

De Black & White a conectar tu cerebro.

■ Lo que en el pasado hemos descrito como inteligencia artificial es sólo una "oración condicional" – la inteligencia artificial real será como interactuar con el diseñador del juego. El juego se adaptará a las necesidades y las habilidades de cualquier jugador de manera que todo el mundo, joven o viejo, novato o experto, podrá disfrutar de él. Mejorar los gráficos está muy bien, pero el verdadero objetivo es potenciar la inteligencia del juego.

El siguiente paso será conectar los juegos al cerebro

Y, seguramente, el próximo paso será conectar directamente los juegos al cerebro. Sean cuales sean las discusiones morales, si alguien me ofreciera la oportunidad de jugar una partida en la que realmente *creyera* que estoy dentro del mundo del juego, sería el primero de la cola. No creo que esto sea algo inconcebible – ya se han llevado a cabo algunos experimentos con ratas a las que se les ha programado la corteza cerebral. Eso sería la droga más adictiva de todos los tiempos: ¿por qué querrías abandonar un mundo perfecto? Sí, es peligroso, ¡pero estoy a favor de ello!

GALAXICOMPRAS EPISODIO 2

EL MÁRKETING SIEMPRE CONTRATACA

■ Un C3PO con chip, más de lo que nuestros cerebros pueden soportar.

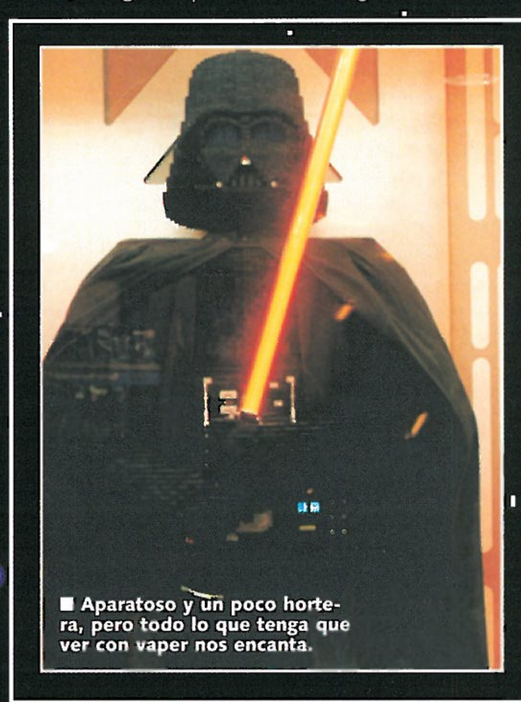
EL PASADO NÚMERO PUBLICÁBAMOS UN REPORTAJE SOBRE ARTÍCULOS DE CONSUMO INSPIRADOS EN *STAR WARS*. POR SUPUESTO, SE NOS QUEDARON UN MONTÓN DE COSAS EN EL TINTERO. AUNQUE SABEMOS QUE NO SE PUEDE VACIAR EL MAR CON UN CUBO, EL CASO ES QUE QUERÍAMOS INFORMARTE MÁS Y MEJOR. POR ESO HEMOS MANDADO DE COMPRAS A NUESTRA COLABORADORA EUGÈNIA DE LA TORRIENTE, Y AQUÍ TIENES LO QUE NOS HA TRAÍDO.

La comercialización de productos relacionados con la película de George Lucas da bastante que pensar. El caso es que resulta difícil saber si la gente los compra por que le apetece tenerlos o por el simple hecho de que se ha convertido en algo prácticamente ritual. El despliegue es impresionante y el resultado, avasallador. La cuestión es si toda esta oferta aparece como respuesta a una demanda o si el público va acabar comprando vencido por agotamiento y saturación. Tal vez nunca losepamos.

Muñecos, naves, juegos y otros objetos del montón.

Partamos de la base que absolutamente cualquier objeto es susceptible de ser convertido en un producto *Star Wars* y ni siquiera así nos haremos una idea aproximada de lo que se puede encontrar en el mercado bajo esta etiqueta. Admitámoslo, nuestra imaginación sequeda corta al lado de la de las mentes calenturientas que rigen la producción de merchandising. Gente que convierte el más habitual de los gestos en una posibilidad de reivindicar nuestro fervor galáctico. Así pues, podemos despertarnos con el sonido de un R2-D2 de bolsillo, lavarnos con un jabón que surge de las fauces de una nave de combate, arrancar nuestro cepillo de dientes de las manos del temible Dath Maul, tomarnos el café que brota de la humeante cabeza de Jar Jar Binks... Es decir, *Star Wars* hasta en la sopa y a todas horas del día.

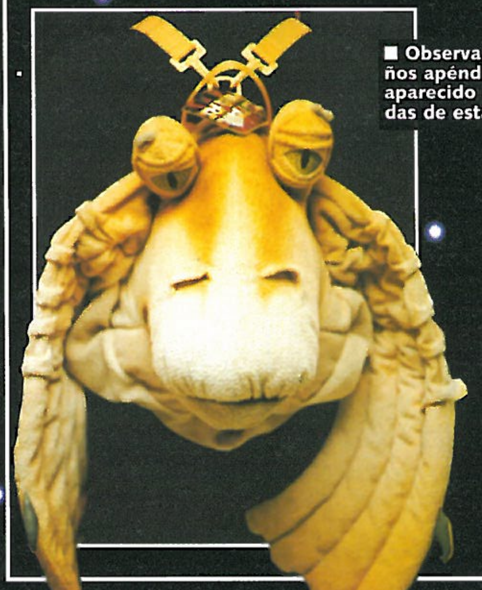
Un despliegue de merchandisins parecido al de entregas anteriores de la serie, con la diferencia de que ya no estamos en los exagerados y silvestres años 70, sino en la década de la alta tecnología aplicada al ocio. Así que nada de figuritas estáticas estilo soldaditos de plomo, ahora podemos encontrar representaciones móviles de los protagonistas que luchan entre ellas, bailan e, incluso, hablan. Pero no es oro todo lo que reluce, y estas figuritas tampoco hacen milagros, de manera que para poder estar dotadas del don de la palabra requieren de un chip externo (de un tamaño similar al del propio personaje) y un lector de sonido. De manera que nada de encendidos debates sobre el lado oscuro de la fuerza, un par de frases por personaje y, al final, el mismo juguete de hace veinte años. Eso sí, las figuritas parlanchinas han generado una



■ Aparatoso y un poco hortera, pero todo lo que tenga que ver con vaper nos encanta.

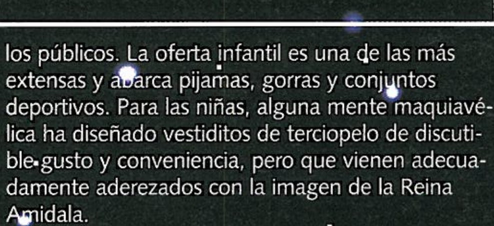
curiosa moda consistente en colgarse los chips de sonido como si de collares o chapas identificativas del ejército se tratase; así que, tal vez, sí tengan algo de innovador. Aun así, la oferta es lo bastante amplia como para no dejar a nadie descontento, así que tampoco faltan artículos más tradicionales, como las maquetas de naves espaciales y los personaje de Lego que ofrecen caracterizaciones de todos los personajes a otra escala (en el sentido literal, pero también en cuanto a su complejidad). En esta categoría, cabría también encuadrar las muñecas de la Reina Amidala que se pueden encontrar en modalidad porcelana apta para coleccionistas talluditos o estilo Barbie, con surtido de vestuario y pelo moldeable, para otro público (o no). Y por supuesto los inevitables llaveros, postales, naves para ensamblar, los disfraces y las cartas coleccionables.

Pero también hay objetos típicos que han sido hábilmente rediseñados y a los que hay que dar comer aparte. Se trata, por ejemplo, de un muñeco blando de R2-D2 que emite sonidos al apretarlo, un sofisticado yo-yo engalanado con una nave de la Trade Federation o relojes con forma cuya correa se ilumina cual nave intergaláctica y que esconden la hora bajo el rostro de cualquiera de los personajes. Y todo esto sólo es una pequeña parte del denso paisaje que conforman los productos del Episodio I de Star Wars. Un pequeño recuento en el que no podían faltar las incontables piezas donde aparece la efigie de Darth Maul, un número ingente de objetos que parecen confirmar la añeja teoría de que los malos siempre fueron lo más atractivo de esta saga. Y así debe ser para que un malo tan insulso y pobre como éste acapare tanta atención. Así, podemos encontrar ese rostro teñido de rojo infernal en discmans, prismáticos, maletines para llevar el almuerzo infantil, relojes de mesa y multitud de otros gadgets. Pese a todo, está claro que no hay color entre la ya mítica mascara de Dath Vader y las actuales caretas de goma con cuernitos. Finalmente, este apartado no puede acabarse sin mencionar algunos de los ingenios electrónicos que se han lanzado en masa al mercado alcanzando los éxitos de ventas más notables. Desde un ajedrez galáctico a una espada Jedi que permite ver en pantalla nuestros movimientos mientras luchamos contra nuestro personaje más odiado (a elegir), esto sí es el reino del todo vale. Como joyas de la corona, se podría presentar al *Destroyer droid room alarm* una representación de los mortales androides que se conecta al abandonar la habitación y que se coloca en posición de ataque (emitiendo a la vez un sonoro pitido) al percibir la presencia de un intruso. Pero también vale la pena destacar una réplica de los walkie-talkies utilizados por Qui-Gon Jinn y Obi-Wan Kenobi o a los múltiples videojuegos de bolsillo que permiten revivir el escape de Naboo, la batalla de tanques y la carrera del pequeño Skywalker. O otros de los muchos objetos que van a poblar desde ya las estanterías y escaparates de todos los comercios imaginables. Una vorágine que ofrece como mayor aliciente el sumergirse en ella y encontrar lo más raro, lo único o, simplemente, lo más inútil.





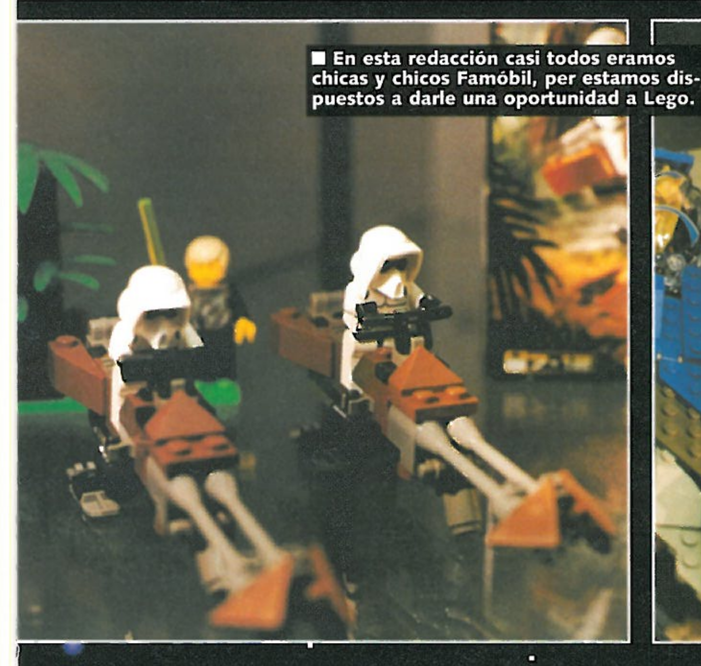
■ Observa qué extraños apéndices han aparecido en las espaldas de esta gente.



Enamorados de la moda galáctica

Los más fanáticos seguidores de *Star Wars* o aquellos que antepongan a todo su propio aspecto estético, están también de enhorabuena. La cuestión del vestuario también está conveniente y lucrativamente resuelta. Y no se trata ya de una simple camiseta con un logotipo, los grandes imperios textiles se han movilizado para ofrecer una amplia selección de ropa y complementos apta para todos los públicos. La oferta infantil es una de las más extensas y abarca pijamas, gorras y conjuntos deportivos. Para las niñas, alguna mente maquiavélica ha diseñado vestiditos de terciopelo de discutible gusto y conveniencia, pero que vienen adecuadamente aderezados con la imagen de la Reina Amidala.

Para gustos más adultos, en cambio, se apuesta por valores más clásicos y aparecen multitud de camisetas con todos los motivos imaginables. La novedad aquí es la entrada en escena de las marcas de ropa juvenil femenina más cañera con tops enanos que colocan al pequeño Anakin en lugares un tanto inapropiados. Estas marcas también se encargan de surtir a las jóvenes pre-púberes de bolsitos de mano que, en ocasiones, recuperan algunos de los personajes de los episodios IV, V y VI. Desde luego, ver abrirse a una diminuta cabeza de Darth Vader de elegante charol negro y como sale de él un pintalabios fucsia es algo que no tiene desperdicio. Como compensación, los personajes del presente episodio ganan protagonismo en las mochilas (diseñadas a su imagen y semejanza), las corbatas y las camisetas tallaje XL.



■ En esta redacción casi todos eramos chicas y chicos Famóbil, per estamos dispuestos a darle una oportunidad a Lego.



Star Wars hasta en la sopa

Que mucha gente come con los ojos es algo bien sabido por los fabricantes de alimentos que lo aprovechan sobradamente incluyendo imágenes atractivas en paquetes y promociones. Parece poco probable que no haya quien utilice el tirón de Obi-Wan y compañía para vender, por ejemplo, hamburguesas. Y, efectivamente, las marcas de comida rápida compiten entre ellas por ofrecer el regalo Star Wars más apetecible o el concurso con un premio más suculento. Pero este hecho queda ciertamente fuera del campo del merchandising y no abundaremos en él. En cambio, sí resultan más interesantes aquellos alimentos que nacen ya como productos específicos de la película. Aparecen así los polos con forma de nave Star Wars o las chocolatinas que decoran su cubierta con el perfil de alguno de los héroes. Como variante de esto, hay también una serie de productos que unen lo alimenticio con el juguete. Se trata, por ejemplo, de una figura móvil de Qui-Gon que sirve de sujeción a una piruleta y que permite entablar una lucha con otros personajes al tiempo que degustamos el dulce o de una caja de caramelos que viene decorada con imágenes en 3D de la película.

¡MAYDAY, MAYDAY!

CONVIÉRTETE EN UN FIERA DE LOS JUEGOS DE LA NOCHE A LA MAÑANA



CÓMO PISAR A FONDO EN...
DRIVER

Formato: **PlayStation** | Editor: **GT** | Precio: **8.490 pesetas** | Jugadores: **1** | ★★★★★

Una gran flecha, que aparecerá en la pantalla, te indicará por dónde ir; pero no es tan sencillo. Aquí te presentamos todo lo que necesitas para hacer como Steve McQueen en Bullit. El polo de color negro es opcional.

PARA VOLVERSE LOCO

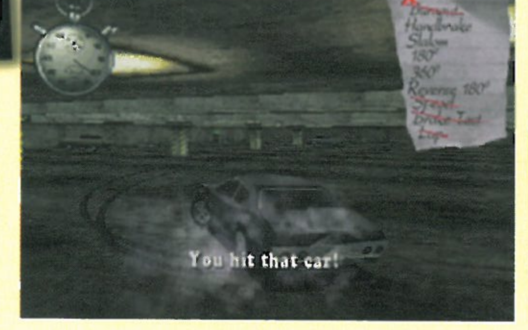
■ No importa cuantas veces lo intentes, hay ciertas partes de *Driver* que harán que te tires de los pelos. Sin embargo, estos trucos generales deben llevarte hacia la gloria conduciendo. Funcionarán en cualquiera de los niveles del juego. No apartes la vista de la carretera.

1. Marcha atrás 180
Ésta es la parte más problemática del difícil test de conducción, pero verás cómo te resulta un poco más fácil con nuestro secreto. El truco está en no tocar los frenos como harías al tomar una curva de 180º; sólo da marcha atrás hasta que alcances la máxima velocidad y gira el coche hacia derecha o izquierda bruscamente. Para gritar ¿No crees?

2. El slalom
Aún en el test de conducción, éste simplemente puede fracasar porque no está claro que tengas que ir zigzagueando entre las columnas. Da la vuelta y hazlo de nuevo por el otro lado. ¿Confuso? Para nosotros tampoco queda muy claro.

3. La policía
Estos tipos son una molestia permanente, y es lógico, porque tu interpretación del código circulatorio deja bastante que desear. Como en la vida real, intentarán que vayas a una velocidad razonable y respetes las reglas.
Si te sientes tan gallito como un adolescente loco del volante, podrás jugar al gato y al ratón con las fuerzas de la ley y el orden. Simplemente conduce directo hacia un coche de policía, mira por qué lado piensa darte (casi nunca es un choque frontal directo) y gira hacia el lado contrario justo en el último momento. ¡Olé!

4.Bloqueo policial en la carretera
Si creen que lo estás haciendo especialmente bien, el departamento de policía a veces decide establecer barreras en la carretera. En las autovías y en las calles más amplias de la ciudad, encontrarás que casi siempre dejan un hueco en la calzada que se han olvidado de tapar. Ese hueco tiene la medida justa para que puedas escapar cómodamente.
A veces, sin embargo, no tienes más remedio que abrirte camino entre la barrera. Entonces ves por la zona en que dos coches se encuentran pegados a los laterales, y saldrán disparados fácilmente. No uses =signo= para salir en llamas, aunque pierdas el control. ¡Mal rollo!



5.Freno
Perfecto para deshacerte de la persecución policial. Cuando llegues a una esquina, en vez de frenar normalmente, toca el freno después de situar el coche en la dirección correcta y observa el mundo correr lateralmente. Así será mucho más divertido.

6. Otros coches
Por desgracia la IA de los demás coches no es suficiente para que se den cuenta de que existes. Por lo tanto, si no los esquivas estarás destinado a la destrucción el doble de rápido. El juego no diferencia entre si vas por ahí haciendo luces o tocando el cláxon. Conductores domingueros....

7. Perder la cola
No significa perder la cabeza. Salir disparado alocadamente provocará choches contra objetos, cosa que hará disminuir la distancia entre tú y la Ley más que ofrecerte la deseada libertad de acción para aumentar un poco el grado de desobediencia. Así, si tienes tiempo, busca una recta y alcanza la máxima velocidad para conseguir ventaja.
Si el reloj comienza la cuenta atrás, puedes recurrir a algunos circuitos de obstáculos mezclados con una reducción rápida, unas ramblas; forman parte del truco. Top secret.









TRUCOS PARA 11 JUEGOS

Doctores tiene la Iglesia. Descubrir espontáneamente el arsenal de trucos que esconde un juego es imposible, así que nosotros asomamos la oreja y luego venimos a explicarte de qué nos hemos enterado.

¡EN ACCIÓN!

¿Creías que lo sabías todo sobre juegos? P62 Los trucos más típicos para WWF Warzone, Metal Gear Solid, Chamelon Twist, F-Zero X, Final Fantasy VII, Snowboard Kids, Gran Turismo y Actua Soccer 2. P63 Game play challenge: Turok 2, Mario Kart 64, Snowboard Kids, GTA: London 1969, Legacy o kain: Soul Reaver, Anna Kournikova's Tennis, Street Fighter Alpha 3, Railroad Tycoon 2, Delta Force, SimCity 2000 y Expendable.

MIAMI MAYHEM

Muchos niveles son tan sencillos como seguir flechas antes de que el tiempo se acabe. Sin embargo, algunos requieren algo de estrategia. Un truco rápido: aunque a veces tengas a los polis pisándote los talones, cuando alcances tu objetivo, pocas veces tendrás que perderlos de vista.

1. La Clean-Up Part 2

Independientemente de la ruta que elijas, llegarás a una barrera policial, y viendo los destrozos que arrastras desde el primer nivel, es imprescindible que evites las colisiones, igual que evitas a tu madre cuando llegas a casa borracho como una cuba. Así que, para salir airoso del trance, evita el tramo más al norte de las dos carreteras, puedes bajar (es la más estrecha). Aquí no te librarás de la barrera y perderás un tiempo muy valioso.

2. Detén a Jean-Paul

Si ya has jugado a *Die Hard Trilogy*, te encantará este juego. Todo lo que debes hacer es chocar contra el coche blindado, y es fácil una vez sepas cómo. Jean-Paul girará en los ángulos rectos en medio de un cruce, pero tú puedes acortar diagonalmente por el ángulo interior y chocar contra el lateral de su coche.



2 No durará mucho si lo haces adecuadamente. ¡Al fin libre!

3. Superfly Drive

Necesitarás un año para dominar esta misión. Básicamente, no te puedes permitir estrellar tu coche si quieres acabarla. El medidor de deterioro es más sensible de lo normal y tienes poco tiempo para llegar a donde te diriges. Por lo tanto, ésta es la mejor ruta: toma la carretera estrecha del centro de la ciudad.

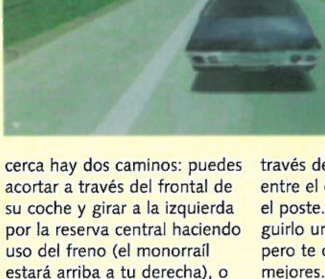
Fácil ¿no? No, pero no hay ningún camino más seguro ni rápido para llegar hasta allí. Sólo tienes que ser bueno.



4. El Informador

Éste es el último nivel en *Miami*, y tendrás suerte si en los primeros intentos logras mantenerte vivo los primeros diez segundos. Tienes que seguir un monorraíl, pero es extremadamente difícil conseguir la ventaja que necesitas en la salida para estar fuera de alcance desde el principio. Gira hacia la derecha en la esquina del garaje y mantén las ruedas giradas hacia la derecha en la primera recta. Tomar bien esta esquina es vital, si vas demasiado lento y el coche está muy pegado a la izquierda casi seguro que eso reducirá tus posibilidades. Ahí cerca hay dos caminos: puedes acortar a través del frontal de su coche y girar a la izquierda por la reserva central haciendo uso del freno (el monorraíl estará arriba a tu derecha), o bien, si te encuentras seguro de tus posibilidades, puedes cortar camino por la parte trasera del coche. Puedes hacerlo aumentando la velocidad a través del estrecho hueco entre el edificio de la esquina y el poste. Sólo podrás conseguirlo una de cada diez veces, pero te colocarás entre los mejores...

Después de esto, todo lo demás es muy fácil. En realidad, es incluso posible ganar al tren monorraíl en su destino final.



CALI CAPERS

Se pueden ver las colinas tan regulares de San Francisco, pero los ángulos no son regulares. Así que asegúrate de elegir la vista desde el exterior del coche cuando corras cuesta abajo; sino, no podrás ver lo que va a ocurrir.

1.Trabajo en el Casino

Lo encontrarás a la derecha a lo lejos, especialmente cuando tu coche se comporte como el desagradable furgón que es. Aquí el tiempo es lo de menos, así que limítate a mirar el radar por el rabillo del ojo y evita cualquier contacto con la policía tomando una ruta que de un rodeo si fuera necesario. La entrada en la parte final de esta misión es muy difícil de encontrar, pero conduce hacia los boxes siguiendo el perímetro del muro. Sigue por ahí y será coser y cantar.

2. En el interior del camión

Vete a saber por qué asumes la increíblemente arriesgada misión de transportar explosivos muy peligrosos en la parte trasera de tu camión yendo de aquí para allá. Así que deberás ir con mucho cuidado si no quieres que todo acabe con fuegos artificiales.

Ahí hay montones de barreras, pero si te diriges directamente a la ciudad de San Francisco antes de tomar la carretera principal por Chinatown, tendrás suficiente espacio para maniobrar.

3. Taxi

Se puede conseguir acabar la misión en el primer intento, pero tiene truco y puedes acabar hundido en un pantano intentando cumplir la misión. Parte de tu trabajo es quitar el miedo a tu pasajero en sólo un minuto. Un rápido giro de 360° aumenta el asustímetro, pero ninguna repetición lo calma. Así que recuerda tus habilidades en el test de conducción y mira cómo le gusta dar una vuelta de 180° antes de estrellarse contra farolas y semáforos. Trivial.





4. The Set Up

Salir y volver al hotel tiene truco – observa las rampas. Como no puedes dar la vuelta en el aire, es una muy buena idea reducir la velocidad y subir las rampas con las cuatro ruedas, puede parecer un poco aburrido con policías por todas partes, pero forma parte del trabajo.

LOS SUBJUEGOS



1.Checkpoint en la ciudad

Estos juegos son los más parecidos a verdaderas misiones, así que los conductores expertos no deben tener muchos problemas. Para conseguir un buen tiempo en *Miami 2*, ignora la primera luz del mapa. En cambio, acorta por la zona que hay delante del edificio hacia el que te diriges – el checkpoint está dentro. El tiempo que debes conseguir para ello es alrededor de un minuto en total.

2. Persecución

Otra vez, es parecido a los niveles de persecución del juego propiamente dicho; pero aquí hay más indulgencia, pues puedes escapar con un giro en falso. Al mismo tiempo, los coches que tienes que alcanzar cometen más errores; pero no es demasiado exigente. Por ejemplo, en *Miami 1* puedes conseguir acabar en menos de diez segundos si cortas el paso a tu presa por el ángulo interno cuando gira a la derecha en el segundo cruce.

3. Salida

Depende de la diversión que quieras tener. Si quieres correr marcha atrás por las avenidas usando el freno para girar, puedes hacerlo. Sin embargo, puedes pasar algunos de los niveles simplemente encontrando rectas de la carretera y sin chocarte. La policía no tiene suficiente empuje.

4. Supervivencia

La policía puede atraparte aquí. Son los encargados de velar por el cumplimiento de la ley, y tendrás suerte si logras durar 20 segundos; pero mantente alejado de los muros, coches y farolas y te será fácil conseguir un buen tiempo.

5. Carrera contrarreloj

Adelante. Evita las pequeñas rocas, parece que puedes circular por encima de ellas, pero no puedes. No provoques ninguna catástrofe circulando entre los conos, no serás capaz de ver donde se supone que irás en la próxima vuelta.



CÓMO PASAR DE LA FUERZA EN...
STAR WARS EPISODIO I: LA AMENAZA FANTASMA

Haz un pacto con el Lado Oscuro y tira esas reglas por la ventana





■ Para varios mensajes intenta teclear (más de una vez): OLDCODE; HAPPY; BUT I FEEL SO GOOD y BRENANDO.

■ En la batalla final hay un camino mucho más fácil para matar a Darth Maul que pegándole repetidamente con el sable de luz. Simplemente haz que se ponga entre tú y el abismo y empieza a empujarle hacia él. Pronto acabará cayendo dentro y morirá. ¿Con que la Fuerza, eh? ¡Vaya chorrada!

CÓDIGOS PIRULEROS

■ Durante el juego, pulsa la tecla RETROCESO, teclea el código en el recuadro rojo y pulsa ENTER. La mayoría de los siguientes códigos crean un efecto (tecléalo una vez para activar el efecto y repite la acción para desactivarlo). Asegúrate de incluir espacios; debes tenerlos presentes.

FROM ABOVE activa una perspectiva desde arriba

NAUGHTY NAUGHTY activa una vista de cámara por encima el hombro.

PERF activa el modo personaje wireframe.

REX activa el modo wireframe para los menús.

60FPS activa los cuadros de animación por segundo.

PERFECTION desvía los misiles explosivos perfectamente.

SLOWMO activa el modo a cámara lenta.

TURN TABLES hace los Jawas en Mos Espa realmente grandes.

I LIKE TO CHEAT Todas las armas llenas de munición.

HEAL IT UP te recarga de salud.

GIVE ME LIFE te recarga de salud.

I RULE THE WORLD aumenta un nivel de dificultad

I STINK disminuye un nivel de dificultad

FPS muestra el tamaño de la pantalla y la resolución

KILL ME NOW te quita toda la salud.

DROP A BEAT mueve la visión.

IAMQUEEN permite jugar como la Reina Amidala.

IAMQUIGON permite jugar como Qui-Gon Jinn

IAMOBI permite jugar como Obi-Wan.

IAMPANAKA permite jugar como el capitán Panaka.

BEYOND CINEMA pasa un modo de pantalla amplia.

CÓMO RECORDAR LA FUERZA EN.
STAR WARS EPISODIO I: RACER

Juégate el tipo con tu cuádriga voladora.



■ ¿Quieres descubrir a varios personajes secretos? =

Jinn Reeso
Una vez hayas descubierto a Mars Guo, selecciona una fila vacía y mantén pulsada la Z mientras te mueves a través de las letras. Escribe la siguiente serie de consonantes RRJINNRE manteniendo pulsada la Z y pulsando L después de cada letra. El código debe escribirse en la esquina izquierda de la pantalla. Cuando hayas acabado y aparezca resaltada la palabra END, pulsa L.

Cy Yunga
Una vez hayas descubierto a Jinn Resso, vuelve a seleccionar un espacio vacío en el modo Tournament y mantén Z mientras presionas L al seleccionar cada letra y escribes RRCYYUN. Entonces, mientras aún mantienes Z pulsada y aparezca resaltado END, presiona L seguido de A.

■ Aquí te decimos cómo hacer pirulas

Modo de control dual
Selecciona un archivo de partida vacío (para borrar pulsa C-Arriba), entonces presiona Z y busca entre las letras el nombre de la pantalla de entrada. Para pulsar una letra, pulsa L. Escribe la siguiente palabra: RRDUAL. Cuando acabes, elige END y pulsa L otra vez. Ahora pon tu nombre, como siempre. Ahora podrás controlar el juego con dos mandos análogos. Tira ambos mandos hacia delante para conducir y hacia atrás para frenar.

Invencibilidad
De la misma forma que antes, introduce la palabra RRJABBA. Luego escribe tu nombre como siempre. Empieza la carrera y presiona START para detener el proceso. Finalmente, pulsa Izquierda, Derecha, Abajo y Arriba con el mando dual. Serás invencible.

Modo Espejo
Igual que te hemos indicado arriba, escribe RRTHEBEAST. Detén la carrera durante el juego y presiona Izquierda, Abajo, Derecha y Arriba con el mando dual para activar el modo Espejo.

Menú Debug
Introduce RRDEBUG. Pausa y presiona Arriba, Izquierda, Abajo y Derecha para activar el menú Debug.

Modo de torneo
Elige la opción de compra de androides y luego pulsa CANCEL o B. Pulsa la Z y utiliza el mando de control para mirar alrededor. Verás a Watto en su tienda junto a tu personaje. Tanto a la derecha como a la izquierda de la carrera que has escogido, verás uno de una serie de personajes (ésta incluye Jawa, R2D2, Qui-Gon, Jinn e incluso el melifluo C-3PO. También puedes ver varios de los personajes del juego en la barra.
Sigue el mismo procedimiento anterior después de escoger tu vehículo y la carrera.

■ En el menú principal del modo de torneo, mantén pulsada la Z mientras pulsas la letra A para comenzar la carrera. Verás una breve secuencia en la que tu corredor hablando con un rival en un hangar.



■ Ponte en el primer puesto en todas las carreras del modo de torneo y luego activa las carreras al revés en la pantalla de información. Cuando el título de la pantalla va al modo demostración, pulsa C-Arriba. ¿Cual será tu recompensa? Una foto del equipo que diseñó el juego. Yujuuu!

¡EN JUEGO!

EL DESAFÍO

NINTENDO 64

Hazte un hueco en el libro de los récords

■ El espíritu de superación es algo muy bonito. Si ya has conseguido casi todo en este juego pero todavía aspiras a más, aquí tienes las marcas a que deberías aspirar con cada personaje y vehículo.

Seulba the Boonta Classic
Circuito galáctico
Tiempo de etapa: 02:04:210 Tiempo de carrera: 06:20:012

Aldar Beedo Beedo's Wild Ride
Circuito amateur
Tiempo de etapa: 01:02:986 Tiempo de carrera: 03:16:697

Ratts Tyerell
Howler Gorge Semipro Circuit
Tiempo de etapa: 01:31:370 tiempo de carrera: 04:48:510

Mawhonic
Andobi, circuito galáctico
Tiempo de etapa: 01:39:309 Tiempo de carrera: 05:05:648

Slide Paramita
AP Centrum, circuito Extra
Tiempo de etapa: 00:58:410 Tiempo de carrera: 03:03:260

Clegg Holdfast
Aquilaris Classic, circuito amateur
Tiempo de etapa: 01:04:700 Tiempo de carrera: 02:19:926

Bullseye Navior
Sunken City, circuito semiprofesional
Tiempo de etapa: 01:52:620 tiempo de carrera: 05:43:101

Ark Bumpy Roose
Bumpy's Breakers Semipro Circuit
Tiempo de etapa: 02:09:358 tiempo de carrera: 06:47:380

Wan Sandage
Scrapper's Run Semipro Circuit
Tiempo de etapa: 00:44:904 Tiempo de carrera: 02:23:978

Bozzie Baranta
Abyss, circuito extra
Tiempo de etapa: 01:02:639 Tiempo de carrera: 03:12:934

Neva Kee
Baroo Coast, circuito semiprofesional
Tiempo de etapa: 01:38:300 Tiempo de carrera: 04:59:640

Ben Quadinaros
Infierno, circuito extra
Tiempo de etapa: 00:59:549 Tiempo de carrera: 03:04:160

Teemto Pagalies
Mon Gazza Speedway, circuito amateur
Tiempo de etapa: 00:16:072 Tiempo de carrera: 00:52:081

Mars Guo
Minas de Especias, circuito amateur
Tiempo de etapa: 01:29:470 tiempo de carrera: 04:30:880

Boles Roor
Zugga Challenge, circuito semiprofesional
Tiempo de etapa: 02:01:261 tiempo de carrera: 06:10:897

Fud Sang
Venganza, circuito amateur
Tiempo de etapa: 01:16:880 tiempo de carrera: 03:51:921

Toy Dampner
Executiones, circuito galáctico
Tiempo de etapa: 00:31:540 tiempo de carrera: 04:42:310

CÓMO ESPIAR TODO LO ESPIABLE EN... SYPHON FILTER

Debes ser especialmente astuto en un juego basado totalmente en el espionaje!

Coge todas las armas, munición, niveles y películas escondidas en el juego.

■ Para coger todas las armas y munición sin límite, detén el juego y escoge el menú de armas. Pulsa y mantén Derecha + L2 + R2 + ◎ + ⊡ + ⊗.

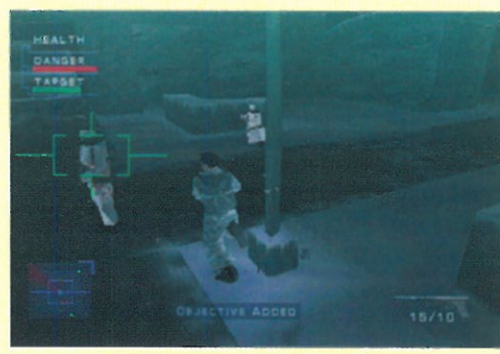
■ Para hacer que tus enemigos sean más fáciles de matar, detén el juego y elige el mapa de entrada. Mientras está seleccionado, presiona y mantén Derecha, L1, L2, ⊗.

■ Para hacer el juego más difícil, haz lo siguiente en la pantalla pequeña: pulsa y mantén Izquierda, L1, L2 y selecciona ⊡, ◎ y ⊗

■ Para elegir un nivel, para el juego y ves al menú de opciones. Selecciona Elegir misión y pulsa y mantén Izquierda + L1 + R1 + Select + ⊡ + ⊗.

■ Para obtener munición de grueso calibre, para el juego y elige Armas y selecciona 9MM. Entonces pulsa y mantén Izquierda, R2, Select, L1, ⊡ + ⊗.

■ Para echar un vistazo a todas las películas ve al teatro en el nivel uno. (¿Recuerdas? Está fuera de la ventana en la parte trasera de la avenida donde luchas contra infinidad de enemigos detrás de los coches de policías). Para el juego y elige MAPS, luego pulsa y mantén Derecha, L2, R1 y ⊗.



¿Pasando apuros en el nivel 20?

Gira a la derecha y rodea el misil. Ten cuidado con el vigilante lanza-granadas. Baja por el ascensor. Deshazte de los dos guardias y sube por las dos vigas para alcanzar los códigos. Después de la película, ve hacia la derecha y deslízate por debajo de la puerta, cruza la habitación y sube por el ascensor. Hay 4 guardias entre tú y la habitación siguiente. Quítale la tarjeta de acceso a uno de los científicos y pasa por la puerta. Ahora encontrarás el ordenador al otro lado de la habitación.

Cómo vencer a Anton Girdeaux

Intenta mantener siempre un póster entre tú y Girdeaux, para que no te pueda ver. Presiona L1 manualmente y coge el arma que quieras. Luego presiona L2 o R2 para deslizarte rápidamente detrás del póster. Dispara sólo a la bombona de gas que Guirdeaux lleva en la espalda (si no tus esfuerzos serán inútiles) en su cuerpo blindado. Podrás ver la bombona de gas de su espalda cuando se gire para disparar: dispárale. Deja de pulsar L1 y pulsa L2 o R2 para sacar tu trasero de las llamas. Repítelo unas 5 veces con la 45mm o unas 10 veces con la 9mm.

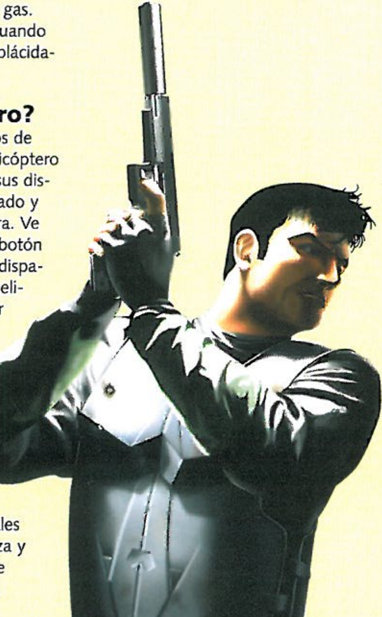


¿Y Rhoemer?

Antes de apagar el ordenador, entierra las granadas de gas. Lanza una detrás de ti cuando Rhoemer entre. Morirá plácidamente y sin dolor.

¿Y el helicóptero?

Aprende los dos modelos de ataque que utiliza el helicóptero y se listo para esquivar sus disparos. Ataca de lado a lado y cae debajo de la apertura. Ve hasta la punta, pulsa el botón LOCK ON y empieza a disparar. Sigue hasta que el helicóptero empiece a echar humo. Ponte mirando hacia el acantilado, pulsa LOCK ON y rueda por el extremo. Cuando el helicóptero pase por allí, dispara. Si aparecen varios terroristas dispárales rápidamente en la cabeza y vuelve a concentrarte de nuevo en el helicóptero.



MACINTOSH

DUKE NUKEM 3D



■ Introduce los siguiente códigos cuando juegues:

DNKROZ	Modo Inmortal
DNSTUFF	Todos los objetos
DNVIEW	Lo mismo que pulsar F7
DNHYPER	Lo mismo que utlizar los asteroides
DNITEMS	Elegir todos los objetos y llaves
DNWEAPONS	Elegir todas las armas
DNKEYS	Elegir todas las llaves
DNSCOTT*#	Saltar de nivel: * es episodio y # es nivel
DNUNLOCK	Abrir todas las puertas
DNMONSTERS	Desaparecen todos los monstruos
DNCLIP	Pasar a través de las paredes
DNSHOWMAP	Muestra todos los mapas en la pantalla de mapas

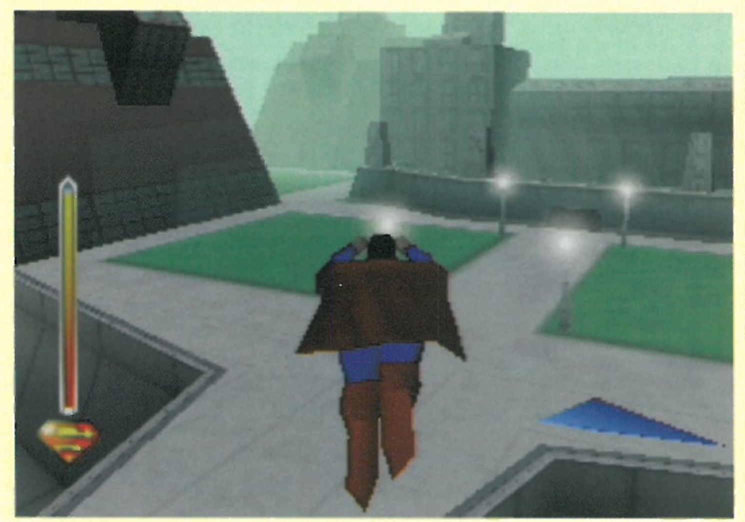
NINTENDO 64

SUPERMAN

■ Para una visión láser infinita, una visión Rayos X, Aire congelante y Velocidad para Correr, ve a la pantalla principal y pulsa A + B + C-Arriba+ C-Abajo. Presiona START.

■ Para elegir nivel, empieza el juego en modo de un sólo jugador. Juega hasta que llegues a la opción de grabar tu juego en el Mando de control. Luego haz RESET. Elige la opción LOAD GAME (Cargar Juego) del menú principal y elige el juego que has grabado. Aparecerá un mensaje para insertar un Rumble Pak. Mantén pulsada la L + B durante un segundo y pulsa A. La pantalla que aparecerá del nivel activa cualquier misión para jugar estableciendo la dificultad normal. Nota: puedes cambiar de dificultad entrando en la pantalla de opciones del menú principal.

■ Para vencer a Darkseid, juega en el nivel 8 hasta conseguir la bomba en la habitación de criptonita. Congela dicho artilugio con tu aliento congelante, cuando salgas Jimmy Olsen te estará esperando. Habla con él y, cuando se vaya, sal por el camino donde está la habitación de criptonita. Da la vuelta y cuando llegues al mismo lugar, Darkseid te estará esperando. Ponte detrás de él (a una distancia segura) y ásale con tu visión infrarroja. Él se quedara inmóvil mientras lo matas. Cógelo y entrégaselo a los polis al principio del nivel.



■ Y para conseguir un coche, primero ve a PRACTICE en la pantalla principal. No importa si no logras matar al enemigo que te está disparando. Coge el coche (con la B) y lánzalo por los aires (Z), luego lanza todos los aros alrededor del edificio Lexcorp. Cuando hayas lanzado el último aro rojo (vuela a través de él; si andas por encima él truco no funciona), el juego debe fallar y entonces debes llegar al coche. Ahora podrás circular por Metropolis con estilo. ¡Guay!

CÓDIGOS DE REPETICIÓN

CHEAT WARE by Datel

Necesitarás algún periférico, generalmente un cartucho de Action Replay para PSX o N64 que te costará menos de mil pesetas.

PLAYSTATION

WWF WAR ZONE

Sólo funciona con Steve Austin como jugador 1. Marca y excluye jugador 2 - 800D94f4 ESED. Dejar inconsciente jugador 2 – 800D94EC FFFF, 800D982C 0000. Abrir trucos en la base (pulsa L1 y R1 repetidamente) – 8007A6D0 0fff, 8007A6D2 1000, 8007A6D4 00FF, 8007A6D6 2000.

ACTUA SOCCER 3

El equipo local tiene 9 goles más que tú al principio – 800F44FC 0009; El equipo visitante tiene goles al empezar – 800F44FC 0000. Los goles del equipo visitante no cuentan – 800F44F8 0000.

BIG AIR

Acabar siempre primero – 3006BA0 0000; Parar el cronómetro a 0 – 8006AC24 0000. Puntuación 1 millón – 8007BCAC 4240, 8007BCAE 000F.

GRAND TURISMO

Confundir a los rivales – D009B876 000; 8009B876 7FFF; Tener todas las copas de oro y abrir GT en modo hi-fi – D009F8DC 0000; 8009F8DC 0101; D009F8DE 0000; 8009F8DE 0101.

NINTENDO 64

SNOWBOARD KIDS

Puntuación infinita- 81122728 c350;. Correr sólo una etapa - 801226C8 0009. Habilitar Sinobin – 8110B29E 0100. Abrir todas las cursas – 800ECE7C 0003

STAR WARS EPISODIO 1: RACER

Una etapa/Acabar primero – 81121CAA 0002. Truguts infinitos – 8111CB1A FFFF.



PLAYSTATION

TRAP RUNNER



■ Ve al título de la pantalla (puedes hacer mucho más,¿ no?)

Alternar música de fondo	○, R2, R1, △, ⊗, □, Derecha, L2, L1, Arriba, Abajo, Izquierda
Bonus de los personajes	L2, L1, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, □, ⊗, ○, △, R1, R2, R2, R1, △, ○, ⊗
Bonus de vestuario	□, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, L1, L2.
Bonus de nivel	Pulsa SELECT 12 veces.
Cambiar trampas	L2, R2,L1, R1, Arriba, △, Izquierda, Derecha, □, ○, Abajo, ⊗.
Icono secreto para guardar Izquierda,	L2, L1, Arriba, Abajo, Derecha, □, R1, R1, △, ⊗, ○.

NINTENDO 64

BIG AIR



■ Para todos los niveles y todos los jugadores, ve a la pantalla donde te piden que selecciones la música que quieres escuchar. Escoge Blink 182, (¡maldita sea!) y sal. Cuando salgas, el juego debe empezar a tocar la música escogida. Ve a la pantalla de selección de personajes y pulsa □ + △ + ○ + ⊗.

TRUCOS CLÁSICOS

¡EN JUEGO!

Inyecta un soplo de vida en tus viejas maravillas. Top Juegos te explica cómo.



PLAYSTATION

WWF WARZONE

■ Para llamar un determinado luchador durante un partido, pulsa los 4 botones **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, luego pulsa una dirección y un botón. Cada combinación de dirección y botón corresponde a uno de los 16 participantes en el juego. La lucha se convierte ahora en un handicap importante para ti, independientemente de quien elijas como oponente. Por suerte, no importa lo que pase, ganarás porque quedarán descalificados



PLAYSTATION

METAL GEAR SOLID

■ Para conseguir pronto un Nikita Rocket Launche en el juego, supera los dos primeros niveles y cuando llegues al tercero vuelve al segundo nivel. Donde cogiste la pistola Socom, habrá ahora un Nikita Launcher, si no superas la cámara de tortura y entras en contacto con Sasaki (el guarda que patrulla fuera de la celda de la prisión), deberás coger el virus de la gripe. Esto te hará estornudar a cada minuto, más o menos, pero podrás curarte con un medicamento que encontrarás en una caja verde con una cruz roja en la parte de arriba.



NINTENDO 64

CHAMELEON TWIST

■ Cuando entres en la habitación con sólo una vida, graba tu juego justo en ese momento. Hazlo pulsando **START** y seleccionando **SAVE** en el menú. Ahora vuelve atrás al menú pulsando **START** y seleccionando **EXIT**. Volverás a la pantalla principal, en cuyo caso lo que tendrás que hacer es seleccionar **LOAD** y escoger el sitio en el que quieres grabar tu juego. Volverás a donde lo grabaste por última vez, pero esta vez tendrás una barra llena de vida. Eso esperamos.



PLAYSTATION

F-ZERO X

■ Comprueba estos atajos:
Rainbow Road: Cuando consigas una salida rápida, sigue hasta que el guardián del ferrocarril desaparezca y caiga a la derecha o a la izquierda. Vuelve hacia atrás hasta la vía.
Sector B: Cuando estés a punto de pasar el foso color púrpura, usa el propulsor y tira hacia el lado izquierdo o derecho en la cima de la colina. Deberás aterrizar en el foso color púrpura, donde podrás cargar todo tu poder.
Red Canyon 2: Cuando llegues al final del túnel, usa un propulsor o dos para salir volando. Ves por el camino dejando la colina a tu espalda.



PLAYSTATION

FINAL FANTASY VII

■ En tu camino hacia Coral, ve hacia el desvío que utilizas para dejar pasar a los otros. Explora el área y deberás oír pájaros cantando. Sigue esos sonidos subiendo por la colina (debes haber buscado el lugar correcto) y escoge la primera opción que te dan. Después de coger los Diez Phoenix Downs, vuelve a bajar a los caminos de abajo y sigue a tus compañeros. Cuando giren a la derecha, debes coger el camino de la izquierda porque escondida en la colina bajo los caminos hay una cueva con una mina fuera de servicio. Se puede adquirir un Fuente de Poder, una Fuente Mental y una Tienda de Campaña en esta zona escondida.



NINTENDO 64

SNOWBOARD KIDS

■ En la pantalla principal (donde pone START y cuando se pueden ver todos los personajes) pulsa las siguientes teclas: **Abajo** en el mando, Arriba en el mando, **Abajo** en el control dual, Arriba en el control dual, **Abajo C**, **Arriba**, **C**, **L**, **R**, **Z**, Izquierda en el Control dual, **Derecha C**, **Arriba** en el mando, **B**, **Derecha** en el control dual, **Izquierda C**, **START**. Deberás escuchar un: "Yeah!!", que significa que el código ha funcionado.
Esto abre todas las cursas, te da todos las tablas, te da todos los personajes secretos Shinobin y te permite jugar con el mismo personaje en el modo jugadores múltiples.



PLAYSTATION

GRAN TURISMO

■ Para acelerar más rápidamente, revoluciona el motor de tu coche durante la cuenta atrás. Antes de irte, asegúrate de ir desde el punto inferior en punto muerto al punto superior en punto muerto, luego vuelve a bajar al punto inferior en punto muerto. Hazlo tantas veces como puedas. El camino más fácil para conseguir mucho dinero más tarde en el juego es participar en el all-nighter qualifier. Ganarás $20.000 sólo por calificarte, cosa fácil de conseguir en la Edición Especial de GTO (o cualquier otro coche con una buena velocidad, aceleración y manejo.)



PLAYSTATION

ACTUA SOCCER 2

■ En el menú inicial pulsa:

BEACH BALL:	Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, Izquierda, Derecha, □, □.
GIGANTIC PLAYERS:	Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, □ □, ○, ○.
GREMLIN 11 TEAM:	Izquierda, Derecha, □, ○, Arriba, Abajo, □, ○,
INVISIBLE PLAYERS:	□, ○, Abajo, ○, Arriba, Derecha, □, Izquierda.
SUPER FURY ANIMALS TEAM:	Izquierda, Izquierda, □, Derecha, Derecha, ○,Arriba, Abajo.

Cualquiera puede acabar un juego, pero sólo unos cuantos selectos pueden realmente dominarlo. ¿Eres lo suficientemente valiente como para aceptar nuestros desafíos? ¿O acaso eres un gallina?



NINTENDO 64

TUROK 2

■ El desafío: En la oscuridad.
" Tengo un gran desafío", nos escribe un lector vía e-mail. "Primero, activa la trampa del apagón tecleando LIGHTSOUT en el menú Trampas de la pantalla principal, y luego empieza el juego. ¿Puedes acabar todo el juego en una casi completa oscuridad? ¡¡Da miedo!" Si no puedes conseguirlo, mira cuántos niveles puedes superar sin palmarla. Y sin usar ningún tipo de luz adicional.



NINTENDO 64

SNOWBOARD KIDS

■ El desafío: A lo grande.
Deberás llegar el primero en la carrera sin coger directamente ninguna moneda– tendrás que ganar tu propio dinero haciendo grandes acrobacias siempre que tengas la ocasión. Y esto no es todo. Tienes prohibido usar cualquier arma en las dos primeras etapas de cualquier carrera (o sólo en la primera etapa, si es una carrera de dos etapas).



NINTENDO 64

MARIO KART 64

■ El desafío: Wario Stadium II.
"Vuestro desafío Mario Kart de hace dos meses estaba muy bien" dice Arnau, de Banyoles, "pero se puede acortar más de la mitad del camino en Wario Stadium. Conduce a velocidad media desde el principio, reduce en una curva hacia la colina, entonces pulsa R para saltar a la vez que pasas por encima de la pared de tu izquierda. Sigue girando y choca contra la pared de nuevo para poder saltar por encima. Aterrizarás detrás de la línea de llegada. A ver si puedes superar mi récord de una vuelta en de 7 segundos".



NINTENDO 64

SUPER MARIO 64

■ El desafío: chico super volador.
Uno de los momentos que te cortan la respiración en Super Mario llega cuando corres hacia a la cima de la montaña en el nivel 1 y miras hacia abajo el paisaje extendido bajo tus pies. Nuestro desafío es justo lo contrario. Bueno, en cierto modo. Asegúrate de que la opción de cámara en el menú pausa está puesta en Lakitus <<->>Fixed mantén pulsada la R al empezar el nivel. Ahora intenta llegar a la cima de la montaña con la cámara fijada en la posición en la que empezaste. Es terroríficamente divertido.



PLAYSTATION

GTA: LONDON 1969

■ El desafío: Carmageddon.
Parece que ahora en todos los juegos se puede atropellar a inocentes peatones con vehículos grandes e imbatibles. Este soberbio juego de Proein no podía ser una excepción, a pesar de su atmósfera inocentemente retro. Pon en marcha el cronómetro y mira a cuánta gente puedes atropellar en tres minutos sin dejarte llevar por la corrupción. Y recuerda llamar a una ambulancia cuando todo acabe.



PLAYSTATION

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

■ El desafío: Búsqueda implacable.
Este desafío es idea de Amy Henning, principal diseñadora de Soul Reaver. "Existen power-ups de salud y de canales escondidos en el juego, y éstos aumentan la energía de Raziel y su capacidad mágica. Te desafío a encontrar los 15 power-ups de salud dispersados por todo Nosgoth. Necesitarás explorar un poco para localizarlos y usar todas las habilidades que Raziel va adquiriendo".



PLAYSTATION

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

■ El desafío: Mejora tu servicio.
El objetivo es ganar un set consiguiendo hacer un ace en todos los servicios. Una buena técnica es utilizar =signo= para hacer un saque potente. También debes desplazar a tu jugador hasta el extremo de la pista y conseguir un servicio al lado opuesto, dando a tu rival la mínima oportunidad de incluso ver la bola.



PLAYSTATION

STREET FIGHTER ALPHA 3

■ El desafío: Triple X.
"¡Hey, escuchad mi desafío!" grita un descerebrado que tenemos aquí en la redacción. "Nunca he leído el manual de instrucciones para juegos de lucha. Soy feliz sólo pulsando la X de los joysticks y espero ganar. Siempre funciona." ¿O no? Comprueba si puedes ganar tres combates consecutivos utilizando sólo el mando dual y X. ¡Ah! y debes escoger el personaje que se parezca más a ti.



PC

RAILROAD TYCOON 2

■ El desafío: La carrera de las bolsas de arena.
De las opciones del menú, elige el juego en el modo Sandbox. Ahora, usando las herramientas de edición, crea dos hileras de ciudades a unas 100 millas de distancia, tres en cada hilera. Construye caminos entre cada par de ciudades, de este modo tendrás tres vías ferroviarias paralelas por el paisaje. Ahora compra 3 trenes – no vagones – y ponlos a funcionar los tres a la vez en la hilera de la izquierda. ¡Ya! ¿Qué tren llegará primero a la línea de llegada?



PC

DELTA FORCE

■ El desafío: Corre, conejo, corre.
En este juego deberás arrastrar la tripa por lugares nada confortables y protegerte con tu rifle de francotirador. Pero olvídate por un momento de estas tácticas pedestres y ponte a correr a cara descubierta liquidando a todo aquel que te salga al paso. El tiempo es lo que cuenta. Se recomienda una buena pistola en lugar de ese kit rifles de larga distancia.



PC

EXPENDABLE

■ El desafío: Sequía armamentística.
Al igual que en muchos shooters clásicos de arcade, Expendeable te ofrece muchas armas para escoger. Este desafío demostrará que esa gran cantidad de armas de fuego es innecesaria: tienes que jugar con la pistola básica. Sin extras ni granadas. Piensa antes de meterte en cada oleada de villanos e intenta protegerte de los jefes que hay al final del nivel.



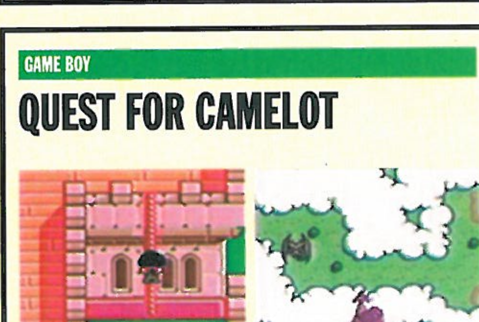
PC

SIMCITY 2000

■ El desafío: Hora punta.
Empieza construyendo una verdadera megalópolis. Ahora echa un buen vistazo para localizar donde están todos los sistemas de transporte público. Pon en marcha tu cronómetro. Intenta causar el mayor número de accidentes aéreos y ferroviarios que puedas en diez minutos, pero sin utilizar el menú Desastres. Una buena táctica es construir rascacielos cerca del aeropuerto o demoler el final de un puente justo cuando un tren pasa por encima.

GAME BOY

QUEST FOR CAMELOT





■ Una vez te hayas hecho con 30 joyas, haz lo siguiente cuando sólo te quede un corazón y estés cerca de un lugar seguro, graba el juego, vuelve a empezar y carga. Te galardonarán con un amplio número de corazones.

NINTENDO 64

BICHOS



■ Para elegir nivel ve a la colina de las hormigas de la pantalla principal. Mantén C-Arriba + C- Abajo + C-Izquierda + C-Derecha + Z, luego pulsa R. Aparecerá una flecha en la parte inferior de la pantalla. A partir de aquí podrás hacer las trampas que desees.

AL CIERRE

Si nuestra sección de trucos fuera una vaca, entonces debería ser una vaca verdaderamente grande (quizás una de esas enormes vacas peludas que se pueden ver en los zoos), porque habría sido atiborrada hasta las ubres con tantos y tan fantásticos trucos. Seguiremos masticando hierba y durmiendo de pie para ofrecerte unos cuantos trucos más el próximo mes. Hasta entonces.



Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

O envía un e-mail a Topjuegos@mcediciones.es



DISCO 1 — SEPTIEMBRE 1999 — Edición española de PC GAMER

Deja las marcas de los neumáticos en el asfalto al volante de un Porsche 911 Turbo en este CIRCUITO COMPLETAMENTE JUGABLE del último espectáculo automovilístico de EA.

Need for Speed Road Challenge

SEPTIEMBRE 1999 — Edición española de PC GAMER

Recorre la galaxia a bordo de tu nave espacial para cumplir los trabajos que tienes asignados. En el año 3032 el espacio sigue siendo un lugar lleno de peligros...

Lander

¡Estás de suerte!

Corre a buscar el nº10 de **JUEGOS Y JUGADORES PARA PC**, versión española de PC GAMER, la revista de juegos más vendida del mundo.

¡Y con dos CD-ROM de regalo!

Todo esto por sólo 800 pesetas (4,81 euros)

¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC!

Cada mes en tu kiosco.


Octubre 1999
Novedades
La definitiva guía
INCLUYE...
WWF Attitude
Stonepower
Tarzan
Dungeon Keeper II
Shadowman
Um Jammer Lammy
New Tetris
Capcom Generations
Total Annihilation: Kingdoms
Discworld Noir
Braveheart
Breakneck
Crazy Taxi
Legend of the River King
SOUL REAVER
EL FESTÍN VAMPÍRICO DE LA PLAYSTATION.
PÁGINA 66
PUNTUACIONES
★★★★★ El mejor. ¿A qué esperas para comprártelo?
★★★★ Excelente. Por supuesto que vale la pena.
★★★ Buen material, aunque está lejos de ser perfecto.
★★ Mediocre. Puede que le encuentres algún aliciente.
★ Un espanto. Podría ser peor, pero no se nos ocurre cómo.



¡AHORA SÍ!

PONTE ESAS ALAS ROTAS Y APRENDE A VOLAR







■ Sí, has leído bien, puedes empalar a tus enemigos. Pero el sistema de combate rara vez te permite alcanzar semejantes niveles de visceralidad. En la mayoría de los casos, deberás conformarte con despachar a tus enemigos con escuetos espadazos.

Legacy of Kain: Soul Reaver

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Crystal Dynamics** ■ Precio: **8.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **Tarjeta de memoria, compatible con Dual-Shock** ■ Otros formatos: **PC**

Cuando leas estas líneas, *Soul Reaver* ya habrá empezado a echar raíces en tu PlayStation. La última aportación de Crystal Dinamics al género de terror y aventura se ha hecho esperar más de la cuenta, y nosotros ya la analizábamos meses atrás, en el número 2 de *Top Juegos*. Aun así, aprovechando que por fin se edita, hemos vuelto a mirárnoslo con detenimiento y hasta hemos pedido una segunda opinión. Aquí tienes el resultado.

Soul Reaver es una aventura gótica en 3D que combina los pasajes más oscuros de HP Lovecraft, Clive Barker y Bram Stoker en un charco de ectoplasma bastante gore. Como suele ser habitual en los juegos que combinan horror y connotaciones RPG, el hilo argumental es diabólicamente complejo. Un malvado rey vampiro llamado Kain, se ha apoderado del reino de Nosgoth, esclavizando a la población humana y reclutando a diversos clanes de vampiros para que le ayuden a crear una Utopía para los nomuertos. De todas maneras, Raziel, un miembro fundador de uno de los clanes de vampiros, que fue lanzado al Lago de la Muerte por el excesivo tamaño de sus alas —mejor no preguntes—, ha sido reclutado por un antiguo espíritu llamado el Elder para derrotar a Kain y liberar para siempre jamás al mundo de estos chupasangres.

Tú, evidentemente, tomas el rol de Raziel y, tu misión consiste en deambular por el cochambroso mundo de Nosgoth en busca de Kain y sus secuaces. El diseño de los niveles corresponde exactamente con lo que se espera de una aventura arcade en 3D, montones de plataformas, abismos, pasadizos, puertas hacia lo desconocido y monstruos (20 clases diferentes para ser exactos) que acechan en todos los rincones para sorberte hasta la última gota de sangre. Para enfrentarse a todas estas adversidades, Raziel puede saltar, luchar y volar —gracias a unas raídas alas— que es más o menos lo que te hace falta para atravesar los primeros reinos.

De todas maneras, a medida que el juego avanza tus capacidades se van incrementando. Por ejemplo, ocultos en los alrededores de Nosgoth hay siete hechizos —o Glyphs, como inexplicablemente se los conoce aquí— que pueden matar habitaciones llenas de monstruos de diferentes maneras a cuál más desagradable. Además, puedes echar mano de la espada que da nombre al juego, la Soul Reaver —un arma grande y luminosa a la que se puede imbuir de una variedad de poderes distintos. Finalmente, tal y como vas superando los diferentes niveles del juego, se te van añadiendo nuevas habilidades, como escalar, atravesar objetos sólidos y nadar. Cada una de estas nuevas capacidades te permite explorar partes del mundo que antes no estaban a tu alcance. Esta inteligente característica de diseño no sólo mantiene tus ansias de explorar, sino que además evita la absoluta linealidad del juego. Gracias a esto, hay que moverse en infinidad de ocasiones atrás y adelante a través de este mundo y, aunque hay unas cuantas puertas secretas para hacerte avanzar en tu camino, muy pronto te empezarás a sentir como una parte más de este desolado, pero magníficamente construido reino.

MUY PRONTO TE EMPEZARÁS A SENTIR COMO UNA PARTE DE ESTE DESOLADO PERO MAGNÍFICAMENTE CONSTRUIDO REINO.

Como Raziel, tú no estás ni vivo ni muerto. Ni siquiera nomuerto. Más bien eres una especie de no-nomuerto. Una parodia grotesca y maltrecha de tu anterior

Cara y Cruz

Fangs for the memory
■ El reino de los espíritus
■ Pocos juegos están tan bien ambientados como éste
■ Puzzles complicados

Fangs for nothing
■ Sobra un dedito de niebla
■ Trama laberíntica







■ **Seguro que quieres explorar los niveles góticos de *Soul Reaver*. Además de esconder infinidad de secretos, ayudan a crear la genial atmósfera del juego.**







Todo un festín de esoteria y sangre. Por suerte, a pesar de sus tendencias vampíricas, Raziel es un buen profesional centrado en lo suyo. No va por ahí sorbiendo yugulares o acercando la cantimplora a heridas abiertas.



personalidad. Aunque no sea demasiado tranquilizador ignorar si estás vivo o muerto, este confuso estado metafísico resulta útil, ya que esto significa que no te pueden matar a lo largo del juego.

Cuando te quedas sin energía eres transportado al reino de las almas, una especie de reverso espectral del mundo tal y como lo conocemos. Aquí todo es diferente, habitaciones y niveles a llos que no podías acceder resultan accesibles y te muestran todos sus secretos. Además, puedes transportarte a este espeluznante reino cada vez que lo desees seleccionando el hechizo de la derecha del menú, así que la muerte se convierte en una maniobra táctica.

Soul Reaver posee unos puzzles inteligentes, e incluso algunos de quitarse el sombrero. Aunque te tropiezas con las típicas herramientas a lo largo del juego —poleas, palancas, interruptores y cosas por el estilo—, éstas son usadas de formas muy imaginativas. Por ejemplo, en lugar de apretar un interruptor en una habitación para abrir una puerta hacia otra sala, debes averiguar como manejar una inmensa rueda de dientes para llegar a las plantas bajas, o como situar un conjunto de tuberías para transportar agua sin inundar la habitación. El juego requiere que te estrujes las neuronas y además te engaña y mosquea, pero los esfuerzos se ven compensados cuando te premian con una de sus series de impresionantes secuencias animadas, que, usando el motor del juego, te muestran las consecuencias de tus acciones. De todas maneras, si las cosas van mal, puedes echar un vistazo a las imágenes atmosféricas que te ofrecen y seguir intentándolo. *Soul Reaver* está plagado de una increíble y grandiosa arquitectura gótica enterrada en escenarios formados por imponentes rocas. Catedrales en ruinas, destrozadas ciudadelas cubiertas de escombros, pasajes secretos que te conducen a repisas que parecen encontrarse a alturas francamente considerables. Todo un mundo para explorar. Todo ha sido diseñado hasta el más mínimo detalle con un realismo increíble. En algún pasaje concreto los polígonos pueden hacerse notar un poco más de lo que sería deseable y a Raziel no deja de acompañarle uno persistente neblina, peroo ni siquiera esto resulta un problema serio.

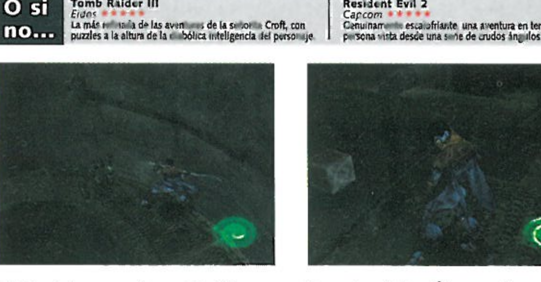
Otra cosa genial: el diseño de los personajes y la animación son impresionantes (la visión de Raziel volando con sus misérrimas alas es de impacto seguro), el hilo argumental, aunque un poco rebuscado, es bueno y excitante y el sonido es estremecedor. Sus únicos defectos son un sistema de combate poco acertado, que te obliga a malgastar gran parte de tu tiempo de pie, luchando con los malos con todo lo que puedes recoger —espadas, palos y cosas parecidas— y pulsando el botón del triángulo para realizar el movimiento final cuando están moribundos. También son un poco irritantes las largas distancias que te ves obligado a recorrer entre reino y reino, pero el caso es que éste es un juego no lineal y eso es algo que tiene un precio.

Si desprecias *Tomb Raider*, *Duke Nukem Forever* y otras aventuras en tercera persona, es muy probable que *Soul Reaver* no te fascine, ya que, en el fondo, se ajusta a las pautas marcadas por este par de juegos ganadores. De todas maneras, si eres un jugador sensible a las atmósferas sombrías y a los juegos que estimulan tu inteligencia y despiertan tus peores instintos, muy pronto te encontrarás enganchado, o mejor dicho, considerando el destino de los enemigos de Raziel, empalado. ★★★★★

O si no...

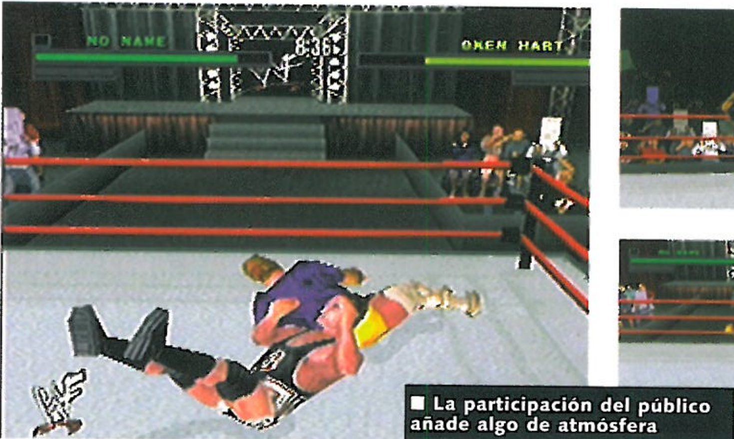
Tomb Raider III
Eidos ★★★★★
La más refinada de las aventuras de la señorita Croft, con puzzles a la altura de la diabólica inteligencia del personaje.

Resident Evil 2
Capcom ★★★★★
Genuinamente escalofriante, una aventura en tercera persona vista desde una serie de crudos ángulos frontales.



Raziel no es Lara Croft, eso salta a la vista. Él es más original y un poquito más rudo.





■ La participación del público añade algo de atmósfera

DISCUTIBLE ACTITUD

¡PONTE LAS MALLAS Y PELEA!

WWF Attitude

■ Editor: **Acclaim** ■ Desarrollador: **Iguana** ■ Precio: **7.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**
■ Extras: **Tarjeta de memoria, Dual-shock compatible**

Se llama Topy y es el orgullo de la redacción. Bebe jarabe de tuétanos, mastica dinamita y lleva un maillot fucsia con topos de un verde ONG. Le queremos, y tus ridículas creaciones nunca podrán hacerle sombra.

La lucha libre no suele tener mucho éxito por estos pagos, pero tal vez eso se debe a que nos lo tomamos como un deporte y no como lo que es: un puro y descerebrado entretenimiento. No hablamos de lucha grecorromana u otras exquisiteces del programa olímpico, sino de wrestling, esa especialidad practicada por cavernícolas apestosos que tanto gusta los Estados Unidos. Aunque aquí no nos diga gran cosa, WWF es el nombre de un majestuoso (aunque pelín primario) espectáculo televisivo y una franquicia por la que vienen peleándose desde hace años las principales compañías desarrolladoras.

Lo cierto es que juegos de wrestling hay muchos, y la mayoría de ellos tienen su gracia, pero éste es el primero que se las arregla para combinar jugabilidad con una presentación a la altura de los mejores productos para PSX. Iguana ha desarrollado un juego intuitivo sin ser estúpido, hortera (como debe ser) y al mismo tiempo estrictamente realista. Como en el wrestling televisivo, se trata de forzar a tu adversario a rendirse a base de trompazos, llaves y trucos de salón. Por una vez, el sistema de control introduce elementos de una cierta racionalidad, de poco sirve lanzar un golpe tras otro porque eso facilita la defensa del adversario, y los movimientos más poderosos exigen un uso coordinado del pad.

Si eres uno de los raros aficionados a este deporte, puedes darte el gustazo de meterte en la piel de tus luchadores favoritos, desde Stone Cold Steve Austin a los asilvestrados HHH y Kane. Para el común de los mortales, queda la divertida posibilidad de diseñar a tu propio matón de feria. Las opciones son muchas, y con un poco de ingenio podrás crear un irrepetible y carismático salvaje. Antes de poner un pie sobre el cuadrilátero, asegúrate de que tu criatura lleva una chaqueta lo bastante horrioble, una máscara capaz de asustar al miedo y un tanga que avergonzaría al mismísimo Jesús Gil.

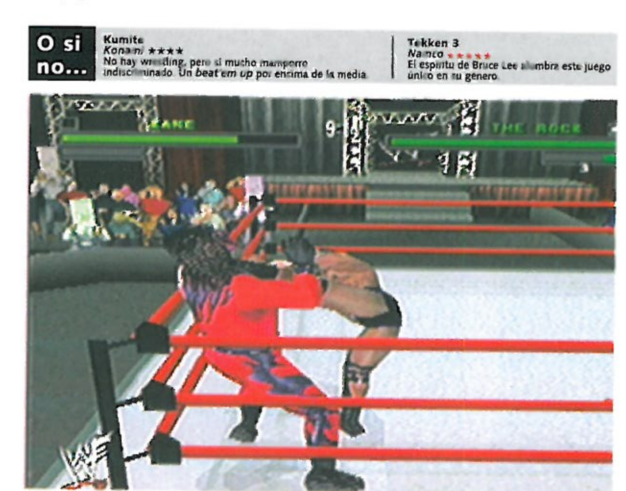
Cada vez que uno de estos desvergonzados monstruos hace su entrada, el juego exhibe todos sus resortes para crear atmósfera y dramatismo. La avenida de antorchas satánicas por la que desfile Kane es digna de verse, y tampoco están nada más los frenéticos y nada respetuosos comentarios de la pareja de periodistas deportivos. Lo mejor de todo es que siempre sabes lo que estás haciendo. Más o menos. A diferencia de otros juegos similares, los movimientos son de una fluidez y una belleza considerables. En esta selva de discretos polígonos, casi todo se mueve como sobre un cuadrilátero real.

El caso es que Acclaim se las ha arreglado para dar con una fórmula ganadora, casi a la altura de Tekken. La única pega es que han tardado demasiado, y ahora están a punto de perder la licencia WWF a favor de otras compañías. Así que esta entrega de la serie va a ser, además de la mejor, muy probablemente la última. ★★★★

O si no...

Kumite
Konami ★★★★
No hay wrestling, pero sí mucho mamporro indiscriminado. Un *beat'em up* por encima de la media.

Tekken 3
Namco ★★★★★
El espíritu de Bruce Lee alumbra este juego único en su género.



■ No hay piedad con el enemigo. Ni de broma.

Cara y Cruz

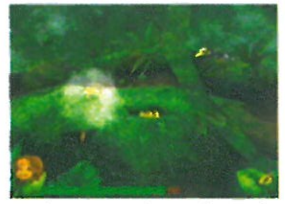
Cara
■ Fotorealismo espeluznante
■ Variedad de opciones y movimientos
■ Puedes crear tus propios luchadores

Cruz
■ Puede resultar algo lento en momentos puntuales
■ No es el juego más inteligente del mundo

■ Un sentido homenaje a Bruce Lee.

¡AAAA-ÁÁÁ-AA-ÁÁÁÁ-A-Á-AAAAA!

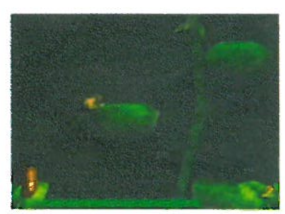
TARZÁN POR FIN SE POLIGONIZA



■ Algunos pedazos de suelo se pueden romper a base de golpes para dar con los ítems que hay escondidos debajo.



■ ¡Vas subido encima de un buitre! Pobre pájaro...



■ Alcanzar algunas plataformas puede ser más complicado de lo que parece.

Tarzán

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Disney** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Finales de octubre** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **Tarjeta de Memoria Compatible, Dual Shock Compatible**

¿Otra película de Disney? Bueno, qué se le va a hacer... ¡¡¡¿Y también viene con un juego debajo del brazo?!!! ¡AAARRRGGGHHHH! No, no huyas, hombre, que esta vez es un juego de verdad.

Sólo oír la palabra «Disney» es más que suficiente para provocar una estampida en la redacción de Top Juegos. Y en cualquier rincón del mundo... Pero esta vez no hemos tenido la mala —pésima— suerte que en los tiempos de las películas anteriores. El juego de Hercules, en 2-D, era insoportable; dado el fracaso videojueguil del héroe grecorromano, cuando apareció la película Bichos, Disney intentó probar con las 3-D, pero también fracasó estruendosamente; con Mulan ni siquiera se atrevieron a hacer un juego... Y llegamos a la gran pregunta: ¿qué habrán hecho con Tarzan? ¿2-D, 3-D ó ninguna D? Pues un poco de todo. Un plataformas a la vieja usanza con acción en 2-D y gráficos en 3-D, ¿qué te parece?

Hasta ahora han sido pocos los juegos con gráficos poligonales y acción bidimensional que han tenido éxito. Pandemonium y su continuación se hicieron bastante famosos, pero en un tiempo en el que apenas tenían competencia; Jurassic Park fue un fracaso absoluto y, en realidad, sólo Crash supo exprimir las posibilidades de esta combinación. Bueno, más o menos. La mayoría de los niveles de todos los Crash tienen gráficos y acción 3-D, sólo algunos niveles son bidimensionales, sin profundidad (aunque funcionan de maravilla). No obstante, a la gente de Disney no le quedaban muchas alternativas: habían fracasado con todas las fórmulas posibles menos con ésta...

¡Y milagro, les ha salido un juego «divertido»! ¿Quién hubiese dicho que Disney llegaría algún día a semejante proeza? Nosotros no acabamos de creérnoslo, pero es verdad: Tarzan es divertido. Incluso, si nos aprietas, un buen juego. Por fin las palabras «buen juego» y «Disney» están a menos de dieciséis años luz las unas de la otra...

¿Qué es eso de «acción 2-D y gráficos 3-D»? Pues muy sencillo: los gráficos de Tarzan son tridimensionales, como los de la mayoría de los juegos de la actualidad (Crash, Croc, Spyro, etc.); pero la acción es «plana», como en los juegos 2-D (Abe's Exodus y su antecesor, Hercules y compañía). Aunque el escenario parece tener profundidad, la cámara cambia ligeramente de ángulo y te mueves por un entorno virtual muy real, en realidad sólo puedes avanzar hacia delante y hacia atrás. Adelante, atrás, salto y disparo, como los viejos éxitos de las consolas de 16 bits.

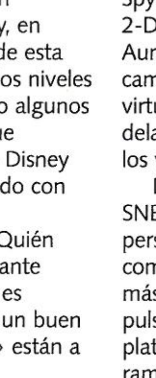
De hecho, las similitudes con los juegos de Mega Drive y SNES son muchas. Los objetos, las plantas y algunos personajes recuerdan a algunos juegos de aquella época, como Sonic o Toe Jam & Earl. Tu personaje es capaz de saltar más o menos alto según el tiempo y la precisión con la que pulses el botón; también se puede agarrar a los bordes de las plataformas, como el protagonista de Soul Reaver, y saltar de rama en rama de forma similar a como lo hacía el simpático Batman en SNES y Game Boy hace casi una década.

El sistema de ítems es muy similar al de Crash, aunque algo más completo. Los ítems principales son las monedas, que cumplen una función similar a la de las manzanas en Crash. Si reúnes 100, obtienes una vida extra. Estas monedas sirven en la mayoría de los casos para indicar por dónde debes seguir o saltar en las zonas en las que hay «saltos de fe». No ves dónde vas a caer, pero al ver las monedas en el aire adivinas que debes seguir por ahí. Después están las letras de la palabra «TARZAN». Están escondidas, y tendrás que reunirlas todas para acceder a una secuencia de vídeo. Y es que, como en Bichos, entre los niveles hay secuencias de vídeo de la película que da nombre al juego. Siempre que superes un nivel, verás la secuencia correspondiente, pero sólo reuniendo las mencionadas letras podrás salvar las películas en la tarjeta de memoria para verlas siempre que

Cara y Cruz

Cara
- ■ Gráficos excepcionales.
- ■ Cientos de animales diferentes.
- ■ ¡El Tree Surfing nos encanta!

Cruz
- ■ Corto hasta el descaro.
- ■ Los niveles con acción en 3-D fallan bastante.
- ■ Las secuencias de vídeo destripan la película.







■ Despelleja a ese bonito abrigo con patas.



■ Los jabalíes no te tienen el menor aprecio, cuidado.

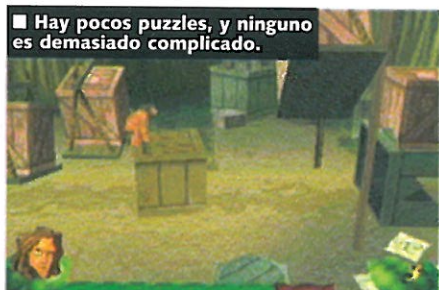


■ La animación del protagonista es brillante, especialmente en este tipo de situaciones.



■ Aunque estés ahí encima, el rinoceronte te alcanzará.


■ ¡Viva el Tree Surfing!


■ Hay pocos puzzles, y ninguno es demasiado complicado.




■ ¡Un pedazo de pergamino! Éste era fácil...



■ Todas las letras te darán un vídeo; todos los pergaminos, un bonus.

quieras. La verdad es que poder ver las secuencias de vídeo otra vez no es algo que nos entusiasme, pero te lo pasarás muy bien buscando las letras (algunas son realmente difíciles de encontrar).

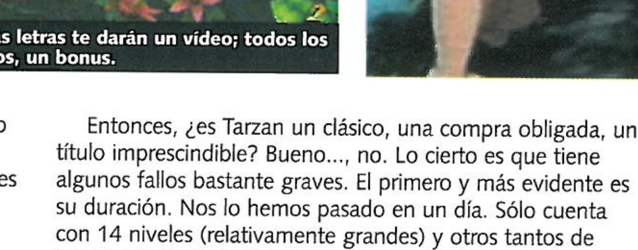
Por último, sin contar los potenciadores de energía —plátanos, mangos, etc.—, están los pergaminos. Si encuentras los cuatro pedazos de pergamino que hay esparcidos en cada nivel, accederás a un nivel de bonus. Todos los niveles tienen un nivel de bonus, y éstos suelen ofrecer movimiento en 3-D, por lo que merecen la pena. Se acaban pronto, pero hay un montón de jugosas monedas...

La variedad de enemigos que encontrarás en Tarzan te sorprenderá. Da igual los juegos que hayas visto: nunca antes te habrás encontrado con una fauna tan variada. Es algo increíble. De hecho, la mayoría de los animales que aparecen son puramente decorativos: loros y cacatúas volando, gaviotas en el puerto, lagartijas, cientos de mariposas, colibríes... Es algo increíble. Hay tantos bichejos paseando libremente por el bosque que siempre tienes la sensación de estar vagando por un entorno realmente tridimensional y vivo. Los enemigos, por supuesto, no te caerán tan bien: monos comunes, chimpancés, gorilas locos, algunos humanos sin sentido del humor... Pero en todo caso la variedad de personajes te sorprenderá, en serio.

Al principio del juego controlas al jovenzuelo Tarzán, un niño humano criado por gorilas en la selva. Es un gran saltarín, pero dispara muy despacio —lanza pequeños mangos amarillos a sus enemigos—; dos o tres niveles después, verás en una secuencia de vídeo que Tarzán se hace mayor, y a partir de ahí jugarás con el personaje adulto, que salta menos, tiene la voz mucho más grave y dispara algo más rápido. También hay otros niveles en los que controlas a los amiguetes de Tarzán, los que aparecen en la película: la simpática pero poco hábil Jane y el pequeño gorila que sustituye a la Chita de toda la vida. Pero, a excepción de tres o cuatro niveles, siempre jugarás con Tarzán como protagonista.

También hay algunos niveles —además de los de bonus— con acción en 3-D. Más de la mitad de estos son como los «corre que te pillo» de Crash. En uno de ellos te encuentras en medio de una estampida de elefantes y tienes que correr tan rápido como puedas para no ser embestido. En otro, más tarde, unos monos asesinos te persiguen... Te pondrás realmente nervioso.

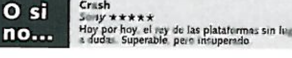
En cambio, la verdadera novedad de Tarzan es el denominado «Tree Surfing» —algo así como «Surf Arbóreo»—: deslizarse por los interminables troncos de las metasecuoyas tropicales esquivando ramas, recogiendo monedas y saltando ante los obstáculos. Alucinante. ¡En serio, es muy divertido!



Entonces, ¿es Tarzan un clásico, una compra obligada, un título imprescindible? Bueno..., no. Lo cierto es que tiene algunos fallos bastante graves. El primero y más evidente es su duración. Nos lo hemos pasado en un día. Sólo cuenta con 14 niveles (relativamente grandes) y otros tantos de bonus (diminutos). El juego como mucho te durará tres o cuatro días, no más. ¿Por qué? Pues porque Disney, en su afán de ajustarse a la trama de la película, no ha podido estirar demasiado la acción. Además, la multitud de secuencias de vídeo entre niveles es lo que ocupa más de la mitad del CD.

Otro defecto grave es compartido con Episodio I: después de ver todas las secuencias de vídeo se te han quitado las pocas ganas que tenías de ver la película porque ya casi la has visto entera. Es una lástima.

Más: los pocos niveles que hay con acción tridimensional son pequeños y bastante malos. El control del personaje en los niveles 2-D es fabuloso, pero en los entornos con profundidad no se mueve siempre hacia donde tú quieres, y resulta bastante molesto. Por lo tanto, ¿qué nos queda? Un juego original, maravillosamente ambientado, con muchos y muy simpáticos estilos de juego, pero demasiado corto y con algunos fallos de control en ciertos niveles. Una verdadera lástima. Es muy rejugable, sí. No pararás de meterte en el mismo nivel una y otra vez hasta que no consigas completarlo al 100%, pero aun así... ¡es que es muy corto! Nuestras más sinceras felicitaciones a Disney, por su primer buen juego; y a Sony, por su primer buen juego con licencia de una película. Quizás la próxima vez Disney consiga solucionar su última asignatura pendiente: la falta de durabilidad. ★★★★


O si no...

Crash
Sony ★★★★★
Hoy por hoy, el rey de las plataformas sin lugar a dudas. Superable, pero insuperado.

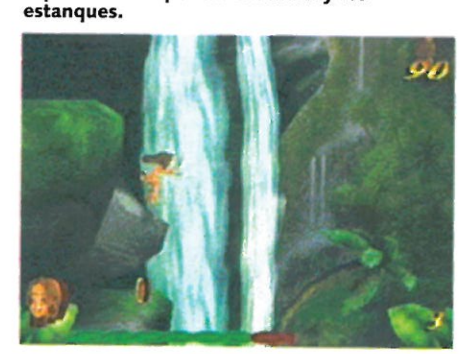
Spyro The Dragon
Sony ★★★★
Libertad de movimiento pura y dura, aunque algo monótono.


■ **Podrás meterte en los troncos huecos para buscar ítems escondidos.**


■ **Usa los toldos de las tiendas de campaña para saltar mucho más alto.**


■ **Hay varias frutas diferentes para lanzar, pero también cuentas con un pequeño cuchillo de sílex.**

■ **Los gráficos del juego son excepcionales, especialmente por las cascadas y los estanques.**




■ **Balancéate de una liana a otra hasta alcanzar un pedacito de suelo.**



■ 1942 no fue un buen año para el género humano, pero 1968 tampoco y lo recordamos con nostalgia.





ÉSTA ES MI GENERACIÓN

CAPCOM ABRE UNA NUEVA GALERÍA EN EL MUSEO DE LAS ARCADE



■ **El tiempo no pasa por Sir Arthur, ese entrañable superviviente.**

Capcom Generations

■ Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **Capcom** ■ Precio: **7.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **Tarjeta de memoria**

Cuatro cedés y un viaje de cinco años por el túnel de la memoria son los pilares sobre los que Capcom ha construido esta novedad deliciosa.

Larga vida a Capcom, incasable actualizador de los viejos éxitos arcade. Y larga vida a su última criatura, un vuelo sin motor hacia el confortable aeropuerto de la nostalgia. Namco también hace esfuerzos por capitalizar su rica herencia, pero no olvidemos que por cada *PacMan* reeditado tenemos que tragarnos cuatro o cinco *Tower of Duagra*. Capcom demuestra mucha más consideración por nuestras inteligencias y nuestros bolsillos. Tal vez sus inicios fueron algo dubitativos, pero a partir de ahí empezó a encadenar clásico tras clásico, como demuestra esta impagable colección de trece joyas de la diversión instantánea.

NO ES UN SIMPLE ATERRIZAJE EN EL AEROPUERTO DE LA NOSTALGIA, ES DIVERSIÓN CRUDA, SIN COLORANTES NI ESPECIAS.

Como sus últimas creaciones no han despertado oleadas de entusiasmo (en este mundo lo primero que se pierde es el respeto), la compañía japonesa se está viendo obligado a desempolvar su currículum, y lo cierto es que varios desarrolladores pueden presumir de mejor presente, pero muy pocos, por no decir ninguno, de mejor pasado. Sólo uno de los cuatro compactos de esta maravillosa colección (el que contiene los casposillos *Exed Exes* y *SonSon*) no acaba de estar a la altura. El resto es oro puro.


■ **De vuelta a un universo en que los juegos estaban hechos a base de colmenas (arriba) y pastillas de chocolate (derecha).**

Si pasas lista, verás que el súper comando Joe y sus colegas de *1942* y *1943* están presentes y listos para la acción. Tampoco podían faltar Sir Arthur Knight con sus imaginativas aventuras medievales, *MERCS*, el eslabón perdido que llevó a maravillas del tipo *Commandos*, o la *serie Ghosts'n Goblins*.

Ahí está el encanto de *Capcom Generations*. Estamos demasiado acostumbrados a reediciones con dos juegos de primer orden y tres o cuatro títulos de relleno, así que nos ha emocionado hasta las lágrimas que Capcom se permita el lujo de empaquetar siete maravillas y ocho juegos tal vez más discretos pero suficientemente buenos.

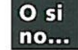
Cara y Cruz

Cara
- *Ghouls'n Ghosts*
- Jugabilidad fuera de serie
- Siete títulos sublimos y ocho más que buenos

Cruz
- De acuerdo, son juegos viejos
- Algunos son algo repetitivos

También vale la pena destacar la calidad técnica de esta conversión a consola. Desde las opresivas junglas de *MERCS* o *Commando* a los cementerios de *Ghosts'n Goblins*, el caso es que todos los juegos ofrecen niveles estupendamente diseñados. Las limitaciones de la tecnología de la época tenían una ventaja: todo monstruo, potencial aliado, objeto o vehículo que aparece en pantalla está ahí por algo. Eso produce niveles densos, sin una triste pantalla de relleno. Jugar a *Super Ghouls'n Ghosts* exige más concentración y habilidad que, por ejemplo, hacerlo al último *Gex*. Puedes interpretar esto como un canto a la exquisita jugabilidad de los juegos clásicos o como una crítica a las actuales novedades, que con frecuencia cuidan tanto lo accesorio que se acaban olvidando de lo esencial.

Créetelo, *Capcom Generations* es genial. Te gustará si eres de los que disfrutan viendo en vídeo algún éxito del cine adolescente de los 80 (*Regreso al futuro*, por ejemplo). Los gráficos están puestos al día, al menos lo suficiente para que los recién llegados al mundo de la consola no piensen que es una antigualla ridícula, pero en ningún momento se pierde de vista que la idea es proporcionar diversión y retos a la altura de la habilidad y astucia de los jugadores. Vamos, que es tan bueno que pide a gritos una secuela. Porque (tal vez lo habías olvidado) esta auténtica lección de historia contemporánea se queda en simple aperitivo si la comparamos con el resto del catálogo de Capcom. ★★★★



Namco Museum Volume 1
Namco ★★
Estos también son buena gente, pero tiene algo menos de talento y bastante más jeta.

Williams Arcade Hits
GT Interactive ★★★
Defender, Robotron y Joust. Tres juegos buenos, sin más, y además bastante antiguos.



¿PERROS RAPEROS? ¡OVEJAS GUITARRISTAS!

Um Jammer Lammy

■ Editor: **Sony**
■ Desarrollador: **Sony**
■ Precio: **7.490 pesetas**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**
■ Extras: **Tarjeta de Memoria Compatible, Dual Shock Compatible**

¿Te acuerdas de PaRappa, el perrito rapero con el que bailaste por primera vez agarrado a un pad? Pues aquí viene una coleguilla suya, ¡y viene dispuesta a todo!

No han sido muchos los juegos «musicales» que han pasado por PlayStation, pero sí muy divertidos. El primero fue PaRappa the Rapper, con el que aprendimos a pulsar botones al ritmo de la música, rapeando con un perrito la mar de simpático; después llegó Bust A Groove, con el que hacíamos más o menos lo mismo, pero en lugar de pulsar combinaciones de botones para rapear, lo hacíamos para bailar; con Music incluso compusimos canciones con la PlayStation, y ahora, con Um Jammer Lammy, tocamos la guitarra eléctrica. No cabe duda de que la consola de Sony es una máquina musical, ¿eh?

Mientras llega Bust A Groove 2, acompañado de varios títulos también musicales de la factoría Konami —estos chicos han renunciado a las bases nucleares de Alaska para darse un paseo por las discotecas de Tokio, lo veremos pronto—, tendremos que ir abriendo boca con Lammy, la pequeña oveja que protagoniza Um Jammer. ¿Es Um Jammer Lammy una continuación de PaRappa the Rapper? Más o menos. ¿Y por qué sólo «más o menos»? Pues porque, si bien funciona de la misma manera, las novedades que trae son más que suficientes para considerar Um Jammer un juego diferente.

La primera novedad es la protagonista, que nada tiene que ver con PaRappa. Esta vez, en lugar de controlar a un cánido con el innato don de la lírica urbana con rimas consonantes —un perro rapero, vaya—, daremos una vuelta de la mano de Lammy, una adolescente bovina con la inusitada habilidad de tocar la guitarra. Sí, es verdad que al principio del juego esta preciosa ovejita parece una muchacha tímida y apocada, pero no te engañes: ¡tiene mucha marcha! Es capaz de deslizar sus manos por los trastes a la velocidad de la luz, hacer tappis tremendos, machacar acordes, puntear melodías vertiginosas, mezclar distorsiones y wah-wahs... Es una bestia parda.

El juego, como PaRappa the Rapper, consiste en pulsar los botones del mando en el momento exacto. Suena la música, aparece una lista de botones y tú los pulsas al ritmo de la música. Sin embargo, mientras en PaRappa todas las canciones eran raperas, aquí toman la forma de todas las variaciones de rock que puedas imaginar: rock'n roll, heavy metal, blues, country rock... Cada nivel cuenta con una canción tan diferente a las anteriores que nunca acabas de pillar el ritmillo a todas las melodías. ¡Y lo mejor es que todas son buenísmas!



■ Rapear resulta algo más divertido que tocar la guitarra. Al menos, con una PlayStation.

También hay «objetos», regalos que los personajes te hacen a lo largo del juego. Podrás seleccionar y utilizar estos objetos durante las canciones para cambiar el sonido de ciertas estrofas y obtener una puntuación mayor. Hay un wah-wah, una distorsión... ¡y hasta una dentadura postiza!

Más novedades: ¿qué tal un modo para dos jugadores? Si conociste el primer juego, PaRappa, recordarás que sólo tenía modo para un jugador. Bust A Groove sí que tenía modo para dos, aunque no como éste. Aquí, en lugar de funcionar la cosa por turnos de dos (primero toca uno y luego el otro), la canción funciona a tres bandas. El personaje del nivel en cuestión canta una estrofa, un jugador la repite con la guitarra y el otro la vuelve a repetir. Casi todas las canciones tienen un tempo de 4x4, así que partir los compases de cuatro tiempos en tres turnos puede resultar complicado...

Um Jammer Lammy cuenta con dos niveles de dificultad: con el nivel fácil sólo tienes que seguir el ritmo de la música pulsando botones, los que quieras. Así todo es mucho más sencillol, aunque no podrás pasar de la mitad del juego. Para ver todos los niveles tendrás que jugar en el nivel normal. Y si consigues superar el juego entero en este nivel de dificultad, ¡sorpresa!, te encontrarás con PaRappa, el perrito. Entonces podrás volver a empezar el juego, pero jugando con PaRappa y rapeando las canciones en lugar de acompañarlas con música de guitarra. También contarás con PaRappa si quieres usarlo en el modo para dos jugadores.

La verdad es que el juego es divertidísimo y cuenta con muchas novedades, pero no es lo que nos habría gustado. Resulta corto, y extremadamente difícil. Te pasarás media vida en cada nivel, ya que la música siempre es diferente y nunca llegas a pillarle el truquillo del todo. Quizás, si hubiese sido muy largo, nos habría gustado más... Tampoco es mucho más divertido que PaRappa, de manera que, si andas mal de dinero, puedes buscar al perrito en la serie Platinum para pasártelo casi igual de bien por la mitad de precio. Eso sí: en ese caso, olvídate del modo para dos jugadores.

★★★★







■ Si pasas el juego en el nivel de dificultad normal, podrás jugar con PaRappa.





■ Un leñador te tallará una guitarra nueva en el bosque, pero un oso salvaje intentará atraparte...

Cara y Cruz

Cara
■ Buena y muy variada música.
■ Se ha incluido un modo para dos jugadores.

Cruz
■ Es demasiado corto...
■ ...y demasiado difícil.

O si no...

PaRappa the Rapper
Sony ★★★★★
Muy similar a Um Jammer, pero ahora en serie Platinum. PaRappa tenía más personalidad que Lammy.

Bust a Groove
Sony ★★★★
Ideal para aprender todos los pasos de John Travolta y después arrasar en las discotecas...

SED DE SANGRE

DESPIERTA A LA BESTIA QUE HAY EN TI





■ **'Lo siento, señoritas, no pretendía molestarles'**

Dungeon Keeper 2

■ Editor: **Electronic Arts** ■ Desarrollador: **Bullfrog**
■ Pecio: ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4**
■ Requisitos: **P166, 32Mb de RAM, 270Mb MB de espacio en disco duro, CD-ROM x4 drive**
■ Recomendable: **P266, 64Mb de RAM, tarjeta aceleradora**

Vuelve al foso el juego en que ser malo es la mejor de las estrategias posibles. Como en la vida real, ganar es algo que sólo está al alcance de los más depravados y menos escrupulosos.

Seguro que desde la primera vez que oíste hablar de este juego deseas ponerle las manos encima. El caso es que la mayoría de los comentarios que la prensa ha venido haciendo sobre *Dungeon Keeper 2* eran desbordadas cataratas de hipérboles, cartas de amor al mal y cosas por el estilo. Por desgracia, después de jugarlo hasta la extenuación, nos vemos obligados a rebajar unos grados tu entusiasmo. El juego tiene un punto de partida brillantísimo y rebosa imaginación, pero no acaba de llegar al nivel de perfección que sugería su concepto original.

Hagamos como aquellos trailers cinematográficos que te cuentan lo esencial de la película y a veces incluso te ahorran la molestia de ir a verla. Primera respuesta a tus preguntas: Sí, este juego resuelve eficazmente casi todos los problemas que presentaba el original. O sea, que *Dungeon Keeper 2* es todo aquello que *Dungeon Keeper* pudo haber sido y no fue en el momento de su aparición.

Pero, a pesar de suponer una mejora tan considerable, esta segunda entrega no se desmarca la suficiente de la primera. El concepto original, por ejemplo, no varía ni un ápice. Tu personaje es el Dungeon Keeper (guardián de la mazmorra), un implacable Señor de las Tinieblas. Tu objetivo es crear una caverna subterránea que sirva de hogar a todo tipo de depravadas criaturas de la noche, desde elfos oscuros a orcos o goblins. Como era de prever, todo un ejército de barbudos héroes se inmiscuirá en tus asuntos. Duro con ellos, por una vez llevas el estandarte del mal. Manténlo bien alto.

Tal y como es habitual en los juegos diseñados por Bullfrog, tú no controlas directamente las acciones de tus súbditos, te limitas a guiarlos e intentar que se sometan a tus malvados designios. Más que dirigir sus ataques contra las fuerzas enemigas, observarás como actúan siguiendo el amplio margen de libertad que les dan sus muy bien programadas personalidades. Así que por mucho que los dirijas hacia la zona de combate y les arengues para que se partan la cara por ti, nunca puedes estar del todo seguro de que vayan a hacerlo.

Al igual que en muchos otros juegos de estrategia en tiempo real, debes hacer compatibles



Cara
■ Una idea extraordinariamente imaginativa...
■...que esta vez funciona muy bien.
■ Tan accesible como hermoso.

Cruz
■ Por desgracia, la Mano del Diablo se manifiesta en un cursor algo defectuoso.
■ Puede que no te guste ser un mal tipo. Cuestión de gustos.





La visión subjetiva no está mal, pero ¿qué me dices de estos glamurosos planos generales?



tus impulsos destructores con un maternal instinto de protección hacia tus desobedientes súbditos. Tu primera preocupación será construirles una caverna en condiciones. Uno de tus esbirros se dedicará a cavar túneles que podrás ir transformando en habitáculos. A partir de aquí, deberás ir acumulando los dos principales recursos del juego: oro y maná. El maná es tu capacidad para la magia, y aumenta al ritmo del tamaño de tu caverna. Podrás utilizarlo para realizar conjuros y alimentar a tus siempre famélicos trasgos. El oro sirve para casi todo lo demás. ¿Se te ha quedado pequeña la cámara de torturas y necesitas abrir otra? ¿Tus tropas están en la miseria y corres el riesgo de que se amotinen? ¿Quieres hacerte un medallón que simbolice tu autoridad y poder? Todo eso puedes resolverlo con oro, pero va a hacerte falta mucho.

Pero todo eso ya lo encontrábamos en el juego original, así que ¿dónde están los cambios?

El más importante es que la estructura del juego es mucho más sólida. *Dungeon Keeper* resultaba un tanto repetitivo, era una sucesión de niveles más o menos parecidos entre sí que abocaba el juego a una inevitable monotonía. Esta vez existe un sistema de campañas completo y coherente. Tus objetivos se van complicando a un ritmo razonable, lo que acaba cristalizando en una curva de dificultad suave y placentera. Incluso el sistema de menús va cambiando en función de los nuevos retos que el juego plantea.



Un uso juicioso del mapa es de crucial importancia.

Pero eso no quiere decir que vaya a hacérsele aburrido a los jugadores experimentados. Cada nuevo nivel supone un considerable paso adelante. En tu papel de dictador subterráneo, deberás aprender un montón de cosas si de verdad aspiras al éxito. *Dungeon Keeper 2* cruza la sutil línea entre presentar un puzzle y presentar un verdadero problema. (Mientras un puzzle sólo se puede solucionar de una manera, un problema admite varias interpretaciones y más de una posible respuesta). Es más, si lo que más te atrae es la faceta constructivista del juego, puedes centrarte en el modo "My Pet Dungeon" (Mi querida mazmorra), que viene a ser una especie de Lego para discípulos de Satán.

TIENES A TU DISPOSICIÓN UN MODO QUE TE PERMITE SEGUIR AMPLIANDO TU CAVERNA. UNA ESPECIE DE LEGO PARA SATANISTAS.

Y, por supuesto, los gráficos han mejorado muchísimo de un juego a otro. Aunque no llegan a la altura de los *shoot'em up* de visión subjetiva, son bastante completos, e incorporan ángulos de cámara insólito y muy adecuados al carácter del juego.

De hecho, "carácter" es tal vez la palabra clave para hablar de los encantos de este juego. *Dungeon Keeper 2* tiene un atractivo aire de farsa colorista y sangrienta. No, no sólo en las escenas de enlace, sino en el juego en sí. La personalidad de todos y cada uno de tus descarriados súbditos está trabajada al detalle: los estúpidos trolls, los brujos al borde la histeria y (por encima de todos) la guardiana de la cámara de torturas, sin duda la más sugerente dominátrix de la historia de los juegos de ordenador.

En el juego original, el modo para un solo jugador era poco más que una excentricidad, pero en la secuela es un elemento esencial y fascinante. Este año, la cosecha de juegos de estrategia en tiempo real (*Civ 2*, *Alpha Centauri*, *Braveheart*, *Sim City 3000*) ha sido lo bastante potente como para emborrachar al más cerebral de los jugadores de PC. Pero si no te sobra tiempo o sólo quieres descorchar una de las botellas, el vino tinto de *Dungeon Keeper 2* es ciertamente el sabor que no debes perderte. ★★★★★



Theme Hospital Electronic Arts ★★★ Un clásico de Bullfrog prematuramente envejecido. Y es que la ciencia avanza...

Sim City 3000 Maxis ★★★★ La jungla urbana. Maldad en el asfalto.





Los pollos son tus siervos más leales. Que no, que no es broma.

NEGRO, NEGRÍSIMO

LA OBRA DE TERRY PRATCHETT RECIBE UN BAÑO EN 3D



■ **Pocos juegos te ofrecen la oportunidad de compartir mesa y taza de poleo con la Muerte.**

Cara y Cruz

Cara
- ■ Estilizado y elegante
- ■ El espléndido humor de Terry Pratchett

Cruz
- ■ Extenuante y repetitivo método de investigación
- ■ Mucha partitura y muy poca libertad para el intérprete

Discworld Noir

■ Editor: **GT Interactive** ■ Desarrollador: **Perfect Entertainment** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos mínimos: **P233, 32 MB de RAM, 420 MB de espacio en disco duro, CD ROM x4, tarjeta de sonido.**

Brilla una luz inesperada, y el oscuro pianista se deja los dedos en una melodía que prometió no volver a tocar jamás. Pero el hombre del gabán raído y el sombrero no es quién parece.

En las novelas de Terry Pratchett, el humor suele depender del encanto de la incongruencia. Su ciudad de Ankh-Morpok (el lugar en que está ambientado este videojuego basado en su obra) es la residencia de un colectivo de enanos y trolls que se enzarzan en disputas de taxista y venderían a sus madres sin el menor remordimiento.

Pratchett tiene sitio para todo en su bloc de notas, desde la esoteria al rock'n roll pasando por Internet y con escala técnica, como ahora, en el thriller policíaco. *Discworld Noir* es una atípica historia de detectives. Cuenta las andanzas de Lewton, el primer investigador privado de Ankh-Morpok, un descreído alcohólico al que expulsaron de un cuerpo de vigilancia por corrupción. La historia de este Clint Eastwood con abrigo de cazador de osos polares sólo funciona gracias a la soterrada ironía típica de la obra de Pratchett. Como era de esperar, una rubia estupenda entrará en el despacho de Lewton para pedirle que encuentre a su amante, y el sagaz pero desafortunado detective acabará convirtiéndose en sospechoso de asesinato.

Al margen de la divertida acumulación de tópicos de la serie negra, Discworld Noir es un claro avance con respecto a los dos títulos anteriores inspirados en el mundo de Pratchett. De entrada, Lewton y la chusma que le rodea están representados en 3D. La interfaz sigue dependiendo del cursor y los fondos son más planos que una tabla de planchar, pero los gráficos ya se parecen más a los de *Grim Fandango* que a los de *Monkey Island*.

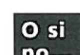
El juego se ciñe en lo esencial a la fórmula de puzzles, con la típica búsqueda y combinación de objetos que obliga a interactuar con el entorno, pero incorpora una innovadora pantalla que es el bloc de notas del detective. Cada vez que te encuentras con un nuevo personaje, puedes dirigirte a la opción Libreta para decidir cómo le interrogas, qué es lo que ya sabes y cuál es la nueva información que puedes obtener. Así que en cuanto obtegas nueva información surgirán otros interrogantes, y tal vez tengas que visitar de nuevo a personajes con los que ya a hablaste para hacerles nuevas preguntas. Vamos, como en una investigación real.

El mundo de Lewton es un estilizado infierno por el que avanzas acompañado por jazz melódico y ruido de gotas de lluvia, todo muy estilo *Seven*. Las referencias al cine negro clásico suelen quedarse en pura bufonada, bromas más o menos inteligentes para adictos al género.

Aunque no aceptó la oferta de escribir el guión, Pratchett supervisó paso a paso el desarrollo del juego. El resultado es un viaje interactivo a Ankh-Morpok lleno del cinismo luminoso y la atención por el detalle quie caracteriza la obra de este espléndido autor. El problema es que esto debería ser una aventura gráfica y no una simple novela virtual. El juego es demasiado intrincado como para captar la atención. Además, en ningún momento tienes la sensación de estar haciendo bien o mal las cosas, te limitas a seguir las pautas de un guión más bien estricto que deja muy poca libertad al jugador. Si alguna vez nos encontramos con el sombrío Lewton, le pediremos que vuelva a Ankh-Morpok y descubra dónde demonios está la jugabilidad perdida. ★★★



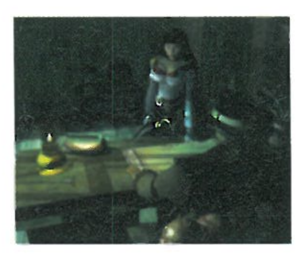
■ ***Discworld Noir* invita al fatalismo: da igual que lo hagas bien o mal, la impresión que tienes en todo momento es que te limitas a seguir las pautas de un guión farragoso e incomprensible.**



O si no...

Grim Fandango
EA ★★★★★
Nunca imaginamos que el reino de los muertes pudiese ser así de divertido.

Blade Runner
Proein ★★★★
Una película maravillosa que inspiró un juego estupendo. No siempre es así. Y no miramos a nadie.







LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Población:

Código postal: Provincia:

Fecha de nacimiento:

Telefono:

Email:

¿Cual es tu revista favorita?

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine

PlayStation Básico





PlayStation Power



PC FORMAT

PSM

64

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77

Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71









■ Las batallas son un espectáculo visual para todos los públicos, pero la estrategia en tiempo real es de una profundidad muy selectiva.

ESCOCIA ETERNA

EL JUEGO QUE HARÁ DE TI UN ESCLAVO

Braveheart

■ Editor: **Eidos** ■ Desarrollador: **Red Lemon** ■ Precio: **7.995 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-12** ■ Requisitos: **P233, 32 MB de RAM, CD-ROM drive x4, 200 MB de espacio en disco duro** ■ Extras: **PII 266, tarjeta de 3D**

Cara y Cruz

Cara
■ Grandes batallas
■ Profunda estrategia
■ Todo muy bien combinado

Cruz
■ Demasiado complicado
■ Muy lento

Ingleses, irlandeses y escoceses en una batalla cruzada da como resultado diversión al cubo. O algo así.

Olvídate de la película. Olvídate de Mel. Y olvídate de los ligues del mítico William Wallace, el único hombre capaz de colarse en los aposentos de la reina de Inglaterra. Braveheart es más bien un Civilization con falda de cuadros sazonado con jugosas batallas a tiempo real.

En lugar de construir un imperio, debes llevar a la victoria a tu pequeño clan, pero la idea es más o menos la misma: haz feliz a tu gente, extiende tus dominios, forma ejércitos y conviértete en una ladilla para tus pobres vecinos. Bastará con que tengas en cuenta que el éxito de tus complots, saqueos y batallas depende del dominio de una serie de pantallas de control que pueden resultar muy complicadas al principio. La verdad es que se hace incluso difícil decidir por dónde empiezas. Alérgicos al manual, abstenerse.

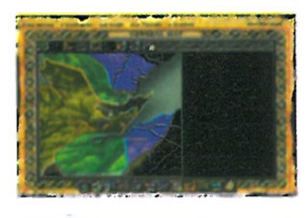
Pero si eres capaz de superar la cerrada curva de aprendizaje descubrirás un maravilloso juego de estrategia y combate en dos actos que se vuelve mucho más disfrutable cuando te das cuenta de lo mucho que influyen las decisiones tomadas en una parte del juego en el desarrollo de la otra. Por ejemplo, en lugar de enzarzarte en una guerra sin cuartel con el clan vecino, puedes debilitarlo organizando una incursión nocturna para destruir sus alimentos.

En Braveheart, eres tú, personalmente, quien dirige este tridimensional asalto. Conduces a tu puñado de incondicionales a través de los hermosos paisajes de las Highlands tratando de localizar los alimentos en plena noche sin despertar a la guardia. Infiltrar a un espía puede facilitarte mucho la tarea. En cuanto lo hayas introducido en el poblado enemigo, puedes hacer clic sobre él en los mapas de la pantalla y te conviertes en tu propio espía. Vagando por las calles en primera persona puedes hacerte una idea muy precisa de cómo están dispuestas las tropas del enemigo, algo muy útil como paso previo a enviar tus muchachos al combate.

Las batallas en sí son una pura carnicería. Figuras tridimensionales estilo *Myth* atraviesan bosques y lagunas para abalanzarse sobre el enemigo con épico abandono. Es un poco problemático no perder el control (más teniendo en cuenta que debes lidiar con un entorno totalmente tridimensional) pero un poco de práctica en el modo de entrenamiento puede servirte de mucha ayuda.

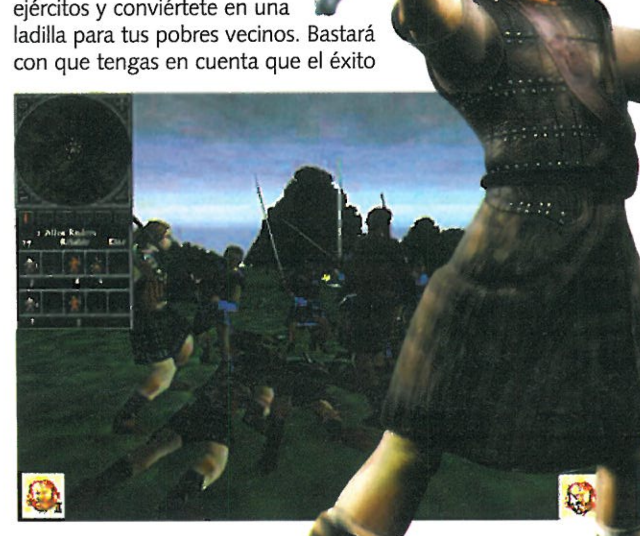
En cualquier caso, las batallas no son más que excitantes interludios en este profundo pero un poco lento juego de estrategia. Los amantes de la velocidad se lo pensarán dos veces, pero un buen fan de *Civ* no tendrá la menor duda.

★★★★





■ Cuida de tus chicos, están ávidos de sangre.



O si no...

Myth 2
GT Interactive ★★★
Si lo que quieres es acción, prueba con esta rabiosa exhibición de estrategia en tiempo real.

Civilization 2
Microprose ★★★★★
Pero si lo tuyo es la estrategia en estado puro, no encontrarás nada mejor que esto.

¡SE ACABÓ EL MANÁ!

DE VUELTA A TERITORIO FANTASÍA



■ El humo de la batalla nubla tu visión. Como las montañas. Y la miopía.



Cara y Cruz

Cara
- Muy buen modo de aventura
- Ejército muy variado
- Mucha profundidad de juego

Cruz
- Pobres gráficos
- Pocas ideas nuevas
- Anacrónico

Total Annihilation: Kingdoms

■ **Editor:** GTI ■ **Desarrollador:** Cavedog ■ **Precio:** 7.990 pesetas ■ **Requisitos:** P233, 32 MB de RAM, 350 MB libres en disco duro, CD ROM Drive x$
■ **Recomendamos:** P300, tarjeta aceleradora 3D

No hay juego de éxito al que no le salga la oportuna secuela. Es cierto, los videojuegos se reproducen por esporas. Pero a veces se pierde algo en el camino.

Genocidios, terrorismo, desastres naturales, jet-set marbellí... A veces el mundo parece un lugar horrible para las formas de vida inteligente. Tal vez por eso cada vez hay más gente que tiende a refugiarse en el reino de la fantasía. Pero, ¿por qué todos los universos paralelos se parecen tanto entre sí? Siempre los gobiernan ególatras barbudos con nombres estilo K'Grah o Adizoth, y están llenos de elfos, granjeros, arqueros y siervos. Por no bhablar de orcos, zombies y arañas gigantes.

Como era de esperar, *Total Annihilation: Kingdoms* no ofrece nada original en su punto de partida. Es una secuela del igualmente fantasioso (aunque previsible) *Total Annihilation* y cuenta la historia de un mundo pseudo-medieval en el que facciones rebeldes combaten por la supremacía, la supervivencia física y todo lo demás. El tipo que dispone de la mejor infantería es un tal Elsin (no confudir con Boris, el de la t intercalada), los mares son el feudo de Kirenna, Zhon es un mago muy pero que muy poderoso y el necromante Zokken... pues eso, resucita muertos. O no-muertos. O como se llamen.

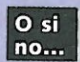
Hay tres formas de acercarse a este juego. Una es enzarzarse directamente en pequeñas escaramuzas con todo bicho viviente. Eliges un bando y te enfrentas a los otros seis. No es el colmo de la inteligencia ni un buen método para hacer amigos, pero resulta divertido. Un poco más sofisticada es la partida múltiple con rivales humanos, estrategia y demás sutilezas. La alternativa es meterse en el modo de aventura, que te permite ir siguiendoel guión desde los diferentes puntos de vista. Ecuánime, desapasionado y muy instructivo.

La forma de jugar no sorprenderá demasiado a los habituales del género de estrategia. Tienes que administrar recursos (magia y maná, ya sabes), montarte un chalé, llenarlo de inquilinos y formar un ejército que lo destruya todo (todo lo que no es tuyo) y te lleve... a la Gloria. El juego está bastante focalizado en la acción y el combate: la administración de recursos forma parte del juego pero ocupa un papel secundario. O sea, que eres mucho más un Napoleón de andar por casa que un Josep Piqué, y eso siempre es de agradecer.

Como su predecesor, TA: Kingdoms es tridimensional. O al menos eso pretende, porque a pesar de ser compatible con una tarjeta de gráficos 3D, apenas se nota en los gráficos. El original cambió las pautas del género con su tratamiento realista del campo visual, pero esta secuela es mucho menos impresionante. Aunque tus unidades pueden ver más allá de las montañas, esto significa muy poco cuando la acción es contemplada a vista de pájaro, sin el menor atisbo de profundidad. Como resultado, el juego se hace un tanto monótono y casi anacrónico.

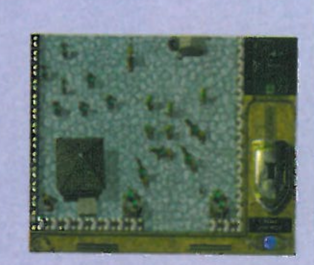
Mucho más preocupante es lo mal que va a llevarse con tu PC, por muy bueno que éste sea. En cuanto la verdadera acción llega, todo se ralentiza lo indecible, llegando casi a desesperar. Una lástima, porque *Kingdoms* es muy jugable y en algunos aspectos consigue superar al original. Aún así, como el cubo de Rubik y los pedales, es casi una reliquia, un juego que no salvará al género de su relativo estancamiento creativo. Tal vez *Command&Conquer: Tiberian Sun* lo haga.

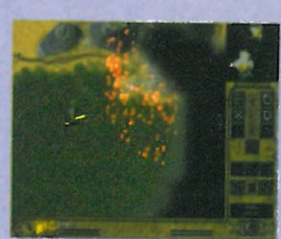
★★★



Myth 2: Soulblighter
Eidos Interactive ★★★
Más de lo mismo, pero con gráficos más bonitos.

Command & Conquer: Red Alert
Virgin Interactive ★★★★★
El mejor juego de estrategia hasta ahora producido por el género humano. Sin más.





■ **Unidades de todas las formas y tamaños. Bueno, casi.shapes...**

MENUDO ATASCO

IDEAS TODAS, SIMULACIÓN NINGUNA

Breakneck

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Synetic** ■ Precio: **7.995 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-8** ■ Requirsitos: **P200, 32 MB de RAM, 180 MB de espacio en disco duro, CD-ROM drive x4** ■ Extras: **P266, tarjeta de aceleración de 3D**

Un juego de carreras que, a base de intentar satisfacer a todo el mundo a la vez, acaba teniendo problemas de identidad. ¿Triste? Pero cierto.







"Y ahí va mi truco favorito", dice Eddi, el tipo con visera que te sirve de guía y consejero espiritual en este simulador de la compañía alemana Synetic. Es la quinta vez que te hace perder la concentración en plena carrera con sus innecesarios y estúpidos consejos, y a estas alturas del juego ya empiezas a tener ganas de retorcerle el pescuezo. La opción "retirar a Eddi si te molesta" tarda mucho en aparecer en el menú: adelántate a los acontecimientos y échale en cuanto acabes de instalar el juego.

Breakneck es una especie de resumen apresurado de todos los juegos de coches habidos y por haber. Por un lado, es un simulador estilo *Gran Turismo*, atento a detalles laterales como las negociaciones con el espónsor. Por otro, es un complejo arcade que incluye un violento deathmatch, vehículos estilo *Mario Kart*, camiones, autobuses y alguna que otra excentricidad sobre ruedas. Por si esto fuese poco, dispones de una docena de circuitos (más variaciones) ambientados en montañas cubiertas de nieve, islas tropicales y otros escenarios de similar exotismo. Exhaustivo es la palabra.

Dicho esto, vale la pena aclarar que este juego es un simulador, pero que en él hay poca o ninguna simulación: los coches son rarísimos y tienen nombres más bien grotescos y a la conducción le falta sutileza y realismo. Por si fuera poco, tiene una tecla de reset que te devuelve al centro de la pista cada vez que tienes problemas, algo que acaba convirtiéndose en la definitiva patada en la entrepierna al Doctor Realismo y sus reglas de simulación razonable.

Pero lo peor de todo es que a veces llegas a dudar si existe o no relación entre lo que haces y lo que ocurre en pantalla. Por ejemplo, puedes coger muchísima ventaja en pistas accidentadas en las que no paras de salirte al arcén y luego ser superado por tus oponentes en una larga recta mientras conduces a más de 200 kilómetros por hora. Peor aún, puedes estamparte contra un árbol y perder un montón de valiosos segundos sólo para encontrar que a la salida de la siguiente curva ya has atrapado a los cuatro coches que te adelantaron hace más de miedo minuto. ¿Ha habido un atasco, una colisión múltiple o es sólo que se han sentado a esperarte?

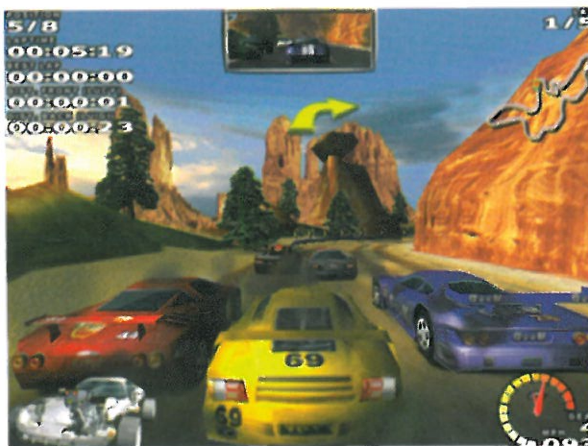
O sea, que ni simulación ni carrera propiamente dichas. Y aún así el juego no está nada mal, es más, con un par de retoques que mejorasen sustancialmente la jugabilidad sería incluso brillante. Los gráficos son de nota, en materia de número y tamaño de las pistas no tiene rival y los coches, por extraños que parezcan, no dejan de ser una cucada. Pero gran parte de estas cosas podrían haberse sacrificado en el altar de la Santa Jugabilidad, que es, en definitiva, lo que más importa. Y podrían haber sacrificado de paso al insoportable Eddi.

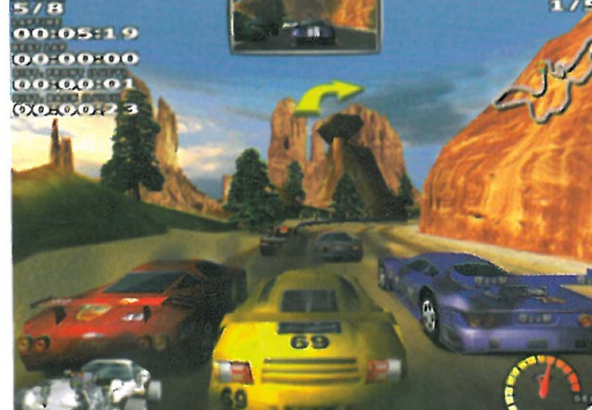
★★★



Cara
- Pistas y coches para dar y vender
- Gráficos de nota
- Buen surtido de modos de juego

Cruz
- Eddi es un idiota
- Quien mucho abarca poco aprieta
- Jugabilidad más que dudosa







Motorhead
NSC ★★★★
Simulador futurista que da un nuevo sentido a palabras como "volante" o "rueda".

TOCA 2
Codemasters ★★★★★
Glorioso acabado para uno de los juegos de carreras más entretenidos y adultos.



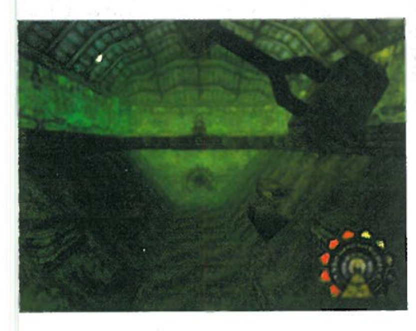


■ **No hagas caso a tus pulgares y sigue a tu corazón.**

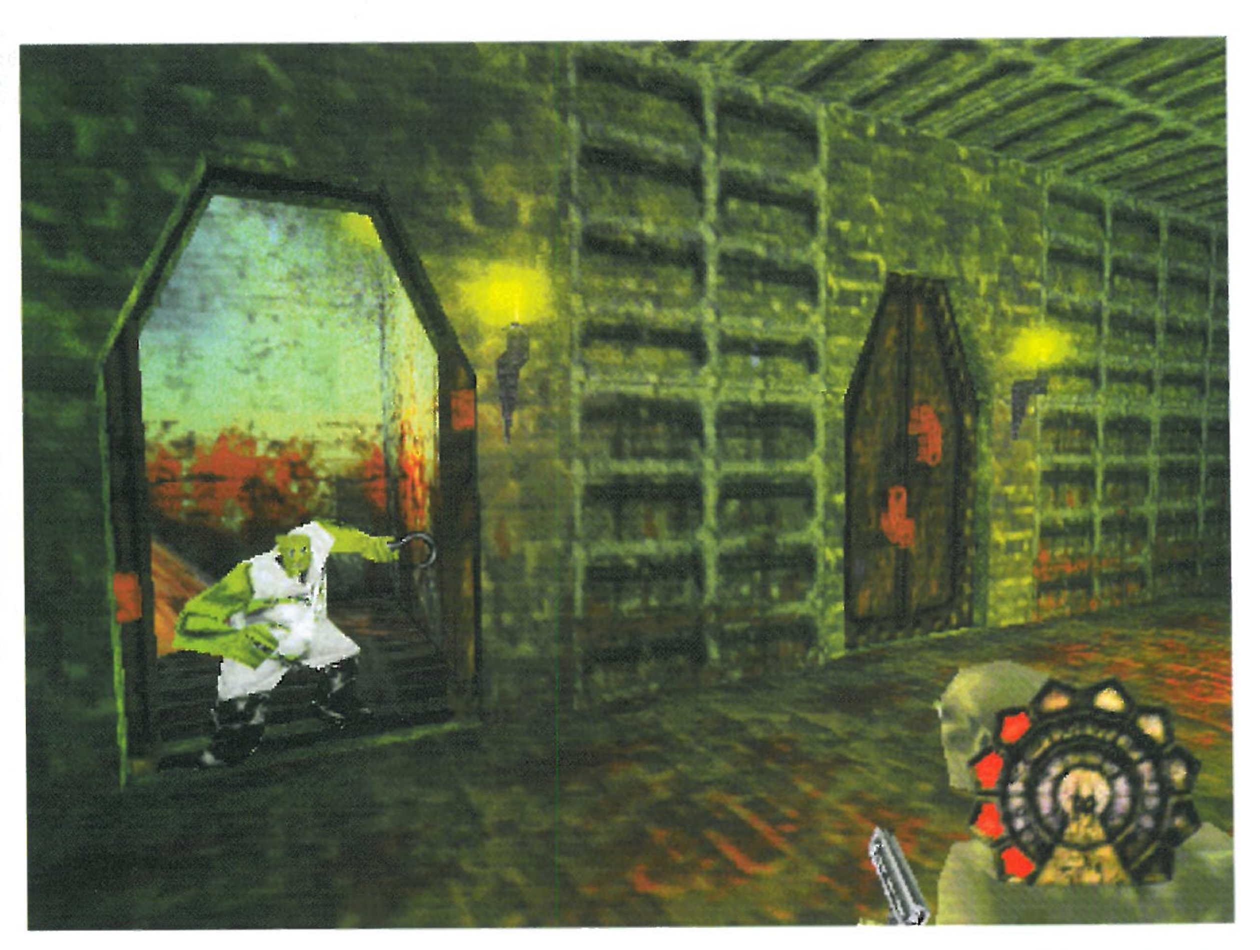
Compás de espera



La Dreamcast estará a la venta el próximo 14 de Octubre. El número 8 de Top Juegos aparecerá muy pocos días después.







■ (arriba) Shadowman con un buen rifle entre manos. Nunca salgas de casa sin él. (derecha) No te acerques demasiado a esos tipos, te odian, aunque tú no sepas por qué.

VIVO O MUERTO

MI NOMBRE ES LEGIÓN, Y SOY PELIGROSO

Shadowman

■ Editor: **Acclaim** ■ Desarrollador: **Acclaim Studios Teesside** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **Pak de expansión, rumble pak** ■ Otros formatos: **PlayStation, PC**

Acclaim se ha pasado tres años haciendo vudú, y vuelve con material de primer orden ente manos. Ultraviolencia, sórdidos pantanos, jazz y asesinatos en serie adornan la presentación de uno de los héroes más lúgubremente carismáticos de la N64.

Cara y Cruz

Cara
- Muy pero que muy grande
- Diseño soberbio
- Sorprendentes gráficos en alta resolución
- Con todos los elementos deseables y puede que alguno más

Cruz
- ¿Tal vez demasiado grande?

Después de tanto tiempo invertido en su proceso de desarrollo, Shadowman podía ser a) un juego portentoso por el que valió la pena esperar o b) un desastre en el que se invirtieron demasiadas horas de trabajo. Pensemos en *Zelda* y en *Heart of Darkness*, aquel plataformas para PSX y PC. En los dos juegos se invirtió mucho tiempo, pero mientras *Zelda* resultó ser el sueño de todo gamer informado y sensato, *Heart of Darkness* se quedó en plataformas jurásico sin ningún aliciente. Así que es un alivio comprobar que *Shadowman* está mucho más cerca de *Zelda* que de otros títulos de infausto recuerdo. Para empezar, es gigantesco. Acclaim considera que su duración media es de unas 70 horas, y una vez jugado la verdad es que nos lo creemos: *Shadowman* es un cuento de terror de dimensiones épicas. Tiene un guión complejo y coherente que incluye a un demonio llamado Legion, cinco asesinos múltiples, una profecía y un hombre que vive con un pie en nuestro mundo y otro en el de los muertos: Mike leRoi, también conocido como Shadowman.

El tal Legion contrata a los mencionados asesinos para que le sirvan de punta de lanza en sus planes de dominación mundial, sólo mamá Nettie, una excéntrica sacerdotisa vudú, conoce sus planes y está decidida a impedirlos. Para ello utiliza a leRoi, un músico de Luisiana convertido muy a su pesar en la viva (al menos parcialmente) reencarnación del demonio Shadowman. El juego se desarrolla en dos escenarios principales, el mundo de los muertos y el de los vivos, concebidos como las dos mitades del mismo espejo. LeRoi existe en el lado de los vivos, mientras su sombrío alter ego lo hace en el otro lado, cerca de Asylum, el fantasmal edificio de más de un kilómetro de altura que sirve de hogar a Legion. Desde allí,



■ Los templos están llenos de trampas tan terroríficas como ésta.



■ (izquierda) El campo visual es tan vasto que incluso puedes distinguir caminos en la lejanía.



■ (abajo) Los enemigos de Shadowman son gente despreciable y ordinaria. Sobre todo este patán.

INTELIGENTE, FÚNEBRE, ADICTIVO. UN CLÁSICO, PUEDES CREERLO.

Shadowman puede entrar en cinco espectrales escondrijos, incluido un Londres subterráneo y un Nueva York oscuro y depresivo.

Y eso no es todo. El país de los muertos está lleno de ataúdes que sirven de puerta secreta a nuevas localizaciones y que sólo podrás abrir con los amuletos adecuados. Hay un total de 120, y encontrar los adecuados no es una tarea precisamente fácil. Y también hay que tener en cuenta los tatuajes vudú que puedes encontrar en los templos y que te proporcionan habilidades especiales, cosas sencillitas como ser capaz de bucear en ríos de lava o arrastrarse sobre hogueras. Estas habilidades de permiten acceder a nuevas áreas. Sin ellas, sólo verás la mitad de lo que los 20 niveles de este juego ofrecen.

Todo lo anterior sólo da una idea superficial de lo ambicioso y completo que es este juego. Cada uno de los niveles es vastísimo, tu campo de visión se extiende hacia el horizonte y prácticamente todo lo que ves es explorable, algo que hasta ahora sólo había conseguido *Zelda*. Y no hay nada de niebla, toda una proeza si consideramos las dimensiones de la mayoría de los escenarios. *Shadowman* está construido con una meticulosidad extraordinaria, pero, a pesar de lo difícil que resulta, en ningún momento te sientes desorientado y pierdes el hilo del juego.

El sistema de control está a la altura del de *Zelda*, mucho más sencillo y operativo que el de *Tomb Raider* y otros juegos de acción por el estilo. Puedes utilizar una gran variedad de movimientos y un amplio repertorio de armas vudú a cuál más curiosa. Una cámara soberbio, detallados archivos tipo FBI con información sobre los criminales a los que persigues y una hora de diálogos (incluyendo, por primera vez en la N64, algún que otro insulto) ayudan a redondear el pastel.

Shadowman va a ser un éxito. Su principal virtud es que se trata del primer juego que traslada la minuciosidad y el aliento épico de *Zelda* a una aventura de terror psicológico con una consistente línea argumental. Es inteligente, adulto y lo bastante adictivo como para exigir horas y horas de paciente exploración. Todo un clásico, puedes creerlo. ★★★★★



■ Éste eres tú. Bueno, al menos durante las próximas 70 horas.

■ Esta pistola es de lo mejor que hemos visto hasta ahora, shoot'em up incluidos.









■ Has entrado en el hogar de los muertos. ¿Sabrás salir?



Legend of Zelda
Nintendo ★★★★★
El mejor. O al menos eso pensáis vosotros.

Castelvania
Konami ★★★★
Acción vampírica en 3D. Se hace un poco corto.

REALISMO EN MINIATURA

¿UNA EXPERIENCIA DEMASIADO... INESTABLE?



■ La perspectiva de cucaracha de la que disfrutas durante el juego es graciosa al principio, pero puede llegar a hartar.

Re-Volt



Cara y Cruz

Cara
■ Gráficos detallados y realistas
■ Veloz y emocionante por momentos
■ Buen número de coches para escoger

Cruz
■ Circuitos muy mal diseñados
■ Demasiado fácil
■ El sonido es un desastre

■ Editor: **Acclaim** ■ Desarrollador: **Acclaim Studios** ■ Precio: **10.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4** ■ Extras: **pak de control, expansión pak, rumble pak**

Sería muy fácil cebarse con un juego como Re-Volt. Lo cierto es que las cas carreras de coches por control remoto nunca han sido gran cosa, una ley casi universal que Acclaim se ha permitido el lujo de ignorar. El caso es que este juego es un encomiable esfuerzo para aportar novedades al género, pero en cuanto empiezas a jugarlo el instinto te dice que la cosa no va a funcionar.

El principal defecto de *Re-Volt* es, quién lo iba a decir, su realismo. Los desarrolladores han conseguido reproducir fielmente la inestabilidad, la ligereza, la monotonía y baja potencia de los coches a control remoto, de modo que estás atado a las leyes físicas y a las conocidas imperfecciones de estos juguetes, que nunca logran mantenerse en línea recta, que se voltean con sólo bajar un escalón y que nunca alcanzarían la velocidad que quisiéramos. Debido a este realismo, el juego pierde toda posibilidad de brindar sorpresas o experiencias emocionantes; por el contrario, te devuelve a la realidad continuamente. Y este crudo realismo no se limita exclusivamente a la jugabilidad de los coches, también afecta al diseño de niveles. Los escenarios en los que transcurren las competiciones son tan descoloridos y sencillos como lo puede ser cualquier museo o calle real.

Además el diseño de los circuitos es más bien pobre: nunca sabes cuál es el recorrido que has de seguir ya que no hay nada que te lo indique claramente, a excepción de una flecha que aparece y desaparece muy de vez en cuando.

Otros aspectos del juego tampoco son para tirar cohetes. El sonido, por ejemplo, está mucho mejor si lo apagamos: de nuevo el problema está en el exceso de realismo: en *Re-Volt*, un coche de juguete que choca suena como un coche de juguete que choca, ni más ni menos. Y mejor no hablamos de la anda sonora, con una de aquellas melodías ratoneras que se incrustan en tus tímpanos y garantizan terribles pesadillas. Los gráficos son correctos, pero el juego no ofrece excesivos placeres visuales. Lo único que ves desde un coche situado a dos centímetros del suelo es el suelo mismo y las paredes por donde debes pasar; definitivamente, una perspectiva de cucaracha que hace gracia al principio pero puede llegar a ser agobiante. La durabilidad tampoco es demasiado alta, de hecho supondrá un reto al principio pero no conservará su atractivo durante mucho tiempo. Si no tienes idea de coches de carreras te lo puedes tomar como un entrenamiento, aunque para eso ya hay otros títulos que además te divierten desde el comienzo. Si por el contrario ya sabes de qué va esto, no tardarás mucho en memorizar los circuitos, lo que hará de ti un piloto infalible en cuestión de pocas horas.

Es cierto que no todo en *Re-Volt* es realismo, o aburrida realidad. También hay aburrida fantasía, por ejemplo en el caso de las armas. Durante las carreras encuentras en diversos sitios (algunos casi inalcanzables) ciertos rayos amarillos suspendidos en el aire; cuando logras tocar uno de estos rayos, puedes dispones de alguna arma para ayudarte durante la carrera. Aun así, ninguna de ellas es como para ponerse muy contento: el bolo que puedes tirar a la pista es tan grande que nadie dejará de verlo y esquivarlo, las bolsas de agua no te sirven de nada, los explosivos no aciertan, el aceite que derrames es el mismo en el que luego te atoras, en fin. Pero no alarguemos más este juicio, que el veredicto ya está más que suficientemente claro. ★★★

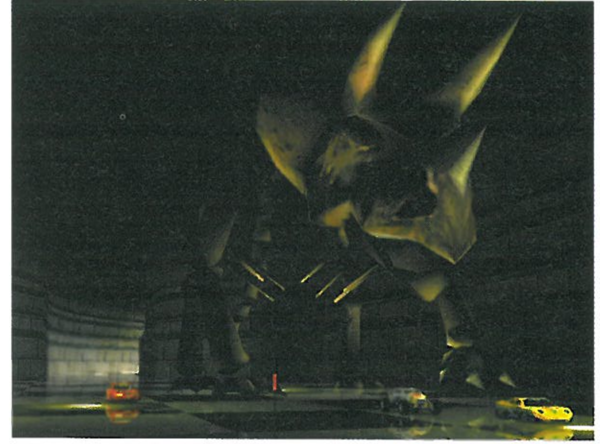
O si no...

Micromachines Turbo
Codemasters ★★★
Casi igual de simple, pero con un poco de imaginación y humor

Top Gear Rally
Nintendo ★★★
Si lo que buscas es divertirte, éste es el título que buscas.



■ Los gráficos son correctos, sin más.



■ Los juegos de coches teledirigidos nunca han sido gran cosa. Éste al menos incorpora elementos originales.



LLUVIA DE BITS

DREAMCAST PRESENTA SU CANDIDATURA AL TRONO



■ Una vez reunidos los tres pedruscos, Gunrock se transforma en un bloque de granito.



Cara
■ Gráficos propios de una recreativa
■ Espléndida variedad de formas de hacer daño
■ Soberbia situaciones y personajes
■ Tridimensionalidad impecable

Cruz
■ Pocos movimientos

DREAMCAST

Power Stone

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Capcom** ■ Precio: ■ Disponible: **A partir del 23 de Septiembre** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **VMS** ■ Otros formatos: **Recreativa**

Lo único que tiene en común con la serie Street Fighters es la jerga incomprensible que utilizan los personajes. Todo lo demás es rabiosamente original en este beat'em up ambientado en el siglo XIX y que exhibe todo el esplendor de los 128 bits.

¿Pistolas? ¿Bazokas? ¿Barras de hierro? El repertorio de armas al alcance de la mano en este beat'em up nos ha hecho pensar que alguien de Capcom estaba escuchando en la habitación de al lado la última vez que, abrumados por el poder de los combos de algún judoka rival, pedíamos armamento pesado para vengarnos. (Si era así, señores de Capcom, perdonen el despreciable lenguaje que solemos usar mientras jugamos).

Los dioses de la saga *Street Fighter* han hecho un brillante debut en la dreamcast. Su principal secreto es que por una vez te permiten hacer cosas que siempre deseaste hacer en un *beat'em up*. Algunas son auténticas salvajadas que mejor ni mencionamos, y otras caprichos para gente de gustos exquisitos. El caso es que por fin hemos topado con un juego que hace realidad nuestras fantasías más íntimas.

Para empezar, Capcom ha apostado por lo nuevo renunciando a su galería de kuchadores habituales a favor de los ocho simpáticos salvajes que aparecen al pie de este artículo. Tampoco está mal que los reyes de la fórmula "uno contra uno sobre un eje horizontal" hayan elegido, por primera vez, un juego de una tridimensionalidad irreprochable.

Siguiendo el ejemplo de Square (compañía que desarrolló *Ergheiz*, un juego de PlayStation muy difícil de encontrar en Europa), las peleas se desarrollan en muy bien ambientados escenarios en 3D que cumplen una función importante en la ambientación y desarrollo del juego. Más que el clásico despliegue de golpes y bloqueos que caracteriza el género, *Power Stone* exige un uso continuo de armas escondidas aquí y allá por los rincones del escenario. El énfasis está puesto en el cuerpo a cuerpo (no hay movimientos de bloqueo) y se trata de causar el máximo de daño corporal posible a tus adversarios. Nos ha recordado a partes iguales a las películas de Jackie Chan, el viejo y entrañable juego de lucha de la Mega Drive *Final Fight* y las peleas de salón de los westerns. Todo sazonado con dosis de cartoon demente y ultraviolento a lo *Rasca y pica*.

El juego se las arregla para ser accesible desde el principio sin por ello perder profundidad. Los puristas del género protestarán por lo limitado de los movimientos de combate

■ No te pierdas los efectos especiales en las escenas de transformación.









■ Salta, aterriza sobre la punta de tus pies descalzos y demuéstrale a ese tonto engreído de qué eres capaz.

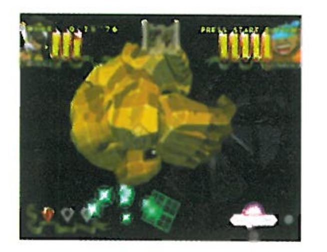
clásico, pero eso apenas importa si consideramos que el elemento estratégico del juego está muy desarrollado. En lugar de preocuparte de la habitual barra de energía, debes reunir tres fragmentos de roca que juntos te convertirán en un poderoso alter ego. Cuando lo consigas, dispondrás de unos movimientos extras no sólo muy eficaces sino también terriblemente espectaculares. Al principio del combate, cada oponente tiene un trozo de roca y el tercero está en terreno neutral, así que para reunir los tres debes atacar con éxito a tu adversario y hacer que pierda su trozo.

De una cosa no nos cabe duda, *Power Stone* es uno de los juegos que más se han acercado a la calidad de las recreativas, un ideal al que los videojuegos domésticos han aspirado desde siempre. Soberbio es la palabra, un poderoso despliegue de medios (sesenta frames por segundo) adornado con el habitual encanto de los personajes y situaciones que diseña Capcom.

Por último, *Power Stone* es un juego ambicioso que funciona estupéndamente y consigue todo lo que se propone. Los personajes (desde guerreros indios a princesas árabes) son casi tan carismáticos y adorables como los de *Street Fighter* y poseen una destacable IA cuando te toca enfrentarte a ellos en la partida individual. El sencillo manejo y las virtudes de la programación, que hacen que en todo momento los personajes se orienten en la dirección correcta y los ángulos de cámara permitan una adecuada visión del escenario, demuestran que Capcom ha sabido resolver con solvencia los problemas que plantea un entorno tridimensional.

UN SOPLO DE AIRE FRESCO QUE ENCANTARÁ INCLUSO A LOS MÁS CURTIDOS FANS DEL GÉNERO

Todas estas características acaban produciendo un *beat'em up* que (sobre todo cuando juegas contra un buen adversario humano) es un auténtico soplo de aire fresco que convencerá incluso a los más curtidos fans del género. Y con la PlayStation 2 proyectando su silueta en el horizonte es algo así lo que la Dreamcast necesita. . ★★★★★



O si no...

Virtua Fighter 3tb
Sega ★★★★★
Un título que puede competir con *Tekken* por el trono de rey de los *beat'em up*

Godzilla
Sega ★
Un *beat'em up* insustancial e irritante. Todo un insulto para Godzilla



■ De izquierda a derecha: Wang Tang, Ayome, Jack, Gunrock, Galuda, Fokker, Rouge y Ryoma.

■ Bombas negras que producen explosiones así de coloristas.

¡DREAMCAST YA ESTÁ AQUÍ!

MIRA QUE TRAE BAJO EL BRAZO

DREAMCAST

Sega Rally Championship 2

■ Editor: **Sega** ■ Desarrollador: **AM#3/Sega** ■ Disponible: **14 de octubre** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **PDA Compatible, volante Compatible, juego por Internet Compatible**

El lanzamiento de una nueva consola siempre es garantía de la llegada de grandes clásicos con los que auparla. En el caso de Dreamcast, los tres juegos de Sega que saldrán con ella son verdaderos hitos en la historia de los videojuegos. Especialmente Sega Rally 2.



■ Sega tiene licencia de todos los coches, y en el juego están todas las estadísticas y datos de cada modelo. De hecho, en una de las opciones del juego un señor te explica en inglés todas las prestaciones del vehículo, su historia y sus características principales mientras lo ves dar una vuelta en uno de los circuitos del juego.



Cara y Cruz

Cara
■ Los mejores gráficos de la historia.
■ Es aún mejor que la recreativa.
■ 40 circuitos en total.
■ 8 coches más 10 vehículos secretos.

Cruz
■ No tiene defectos.

Es absolutamente imposible que no hayas oído hablar al menos del *Sega Rally* original. A pesar de tratarse del juego estrella de una consola en teoría fracasada, la Sega Saturn, *Sega Rally* continúa siendo el punto de referencia en lo que a juegos de carreras estilo arcade se refiere. Todo el mundo ha visto alguna vez la recreativa de *Sega Rally* —que continúa recaudando sacos y sacos de monedas en todos los salones recreativos del mundo, por algo será—; y todo el que haya visto alguna vez la conversión que se hizo para Saturn estará de acuerdo con nosotros en que era, hasta ahora, la mejor conversión arcade-consola de la historia.

Decimos "hasta ahora" porque las cosas han cambiado. Han *vuelto a cambiar*, y de nuevo ha sido cosa de Sega: *The House of the Death* (juego que analizaremos muy pronto) y *Sega Rally 2*, ambos para Dreamcast, son las dos mejores conversiones de recreativa a consola que se han visto jamás, por encima del primer *Sega Rally*, de *Time Crisis*, de *Virtua Fighter* y de todos los juegos de consola desarrollados a partir de un éxito recreativo.

Sega Rally Championship 2 es, posiblemente, la mejor recreativa de carreras en la actualidad. Si no la has visto —y eso es casi imposible—, ve ahora mismo a verla porque es *idéntica* a la versión de Dreamcast. Bueno, casi idéntica. Sólo hay tres diferencias entre los dos: las hondas de polvo y barro que las ruedas despiden hacia atrás al derrapar son ligeramente más transparentes en la recreativa; el sillón de la recreativa original vibra y el sofá de tu casa, seguramente, no; y la versión de *Sega Rally 2* para Dreamcast tiene dos escenarios, varias decenas de circuitos y un montón de coches que no aparecen en el arcade. O dicho de otro modo: ¡el juego de consola es mejor! Nunca antes habíamos visto algo así. Lo normal es que el juego de consola sea peor o, en el mejor de los casos, «muy poco peor y con algo propio», como *Time Crisis* y su *Especial Mode*, pero nada más. En el caso de *Sega Rally 2*, hay tres o cuatro veces más circuitos que en la recreativa y muchísimos más coches.

Si quieres saber qué pinta tiene, cómo se conduce y cómo es de rápido, ve a probar el arcade al salón recreativo más cercano a tu casa y lo verás. Lo cierto es que es un juego difícil de describir, ya que se basa en la





■ Según el tiempo y el tipo de suelo, el coche llevará la rueda de repuesto en el interior o el exterior. El tubo de escape y los espejos retrovisores también cambian de sitio según la carrera y el vehículo que escojas.



■ El clima y el tipo de superficie influyen notoriamente en la conducción, aún más que en Colin McRae Rally. Y eso es mucho.















■ No sólo los coches son reales, sino también la publicidad de las pegatinas que los adornan (¿ves las palabras «Ericsson», «Total» y «Michelin»?).

jugabilidad al más puro estilo arcade y al mismo tiempo su conducción es lo más realista que hemos probado (mucho más que la de su antecesor, el primer *SG*). La calidad de los gráficos es superior a la de todos los juegos de carreras de PC juntos, y compararlo con un título de PSX o de N64 sólo serviría para hacer chistes. Sega Rally 2 es perfecto, así de simple.

Básicamente consta de dos modos de juego: Arcade y Championship. El modo Arcade es una reproducción exacta de la versión recreativa: cuatro circuitos en cuatro escenarios distintos, un nivel de dificultad altísimo y checkpoints por los que debes pasar antes de que el tiempo se acabe si quieres pasar a la siguiente carrera. El modo Championship, en cambio, te ofrece muchos más circuitos y coches. Funciona por «años», y tienes que superar los años uno a uno para ver todos los campeonatos. O sea: primero juegas el campeonato del primer año, compuesto por cuatro circuitos diferentes, con uno de los coches disponibles. Si superas las cuatro carreras, accedes al campeonato del segundo año, con sus cuatro circuitos propios, y si lo superas, accedes al tercer campeonato, etc. Todos los recorridos son completamente distintos. Si bien en tres o cuatro ocasiones se repite un trazado, siempre cambia algo: con o sin lluvia, con o sin nieve, de día o de noche...

El equipo de desarrollo AM#3 está compuesto por nostálgicos impenitentes, por lo que no debes sorprenderte cuando veas que en SG2 aparecen algunas cosas del Sega Rally original. El circuito «Desert» del primer juego, por ejemplo, es uno de los que aparecen en un campeonato (por supuesto, su aspecto en Dreamcast es mil veces mejor). También encontrarás todos los coches del primer título. Es más: el Lancia Stratos —el coche secreto del juego original— es el vehículo que aparece en la portada de SG2. Más tarde podrás probar también el Peugeot 205 y el Toyota Celica que te hicieron tan feliz en los tiempos de la Saturn.

Casi todos los coches disponibles desde el principio son los que ahora participan en los campeonatos de rally mundiales: el Subaru Impreza 555 WRC, el Renault Megane, el Toyota Corolla, Lancia Evolution V... Sin embargo, los vehículos secretos son modelos antiguos ya retirados de los campeonatos: el Stratos, el Evolution III y el IV, el modelo más antiguo de Celica, etc. Cada vez que te pases un campeonato anual con la medalla de oro, serás obsequiado con un coche secreto. Echa cuentas: diez campeonatos anuales multiplicados por un coche secreto y cuatro circuitos cada uno dan un total de ¡40 circuitos diferentes y 10 coches secretos!

Puedes jurarlo: sólo Sega Rally 2 se basta y sobra para justificar la compra de una Dreamcast. Piénsatelo de aquí al 14 de octubre. ★★★★★

O si no...

Collin Mcrae Rally (PSX)
Codemaster ★★★★★
El mejor juego de rallies de PSX, aunque no tiene nada que hacer comparado con SG2

Rally Championship
Infogrames
Será el mejor juego de rallies para PC, pero igualmente no tiene nada que hacer comparado con SG2

■ Una reproducción casi fotográfica del Renault Maxi Megane WRC.





■ ¿Tus padres no te han comprado un Ferrari por tus 18 añitos? Pues ven conmigo...

■ ¡Brrrrmmmm!

PURA SANGRE

INCLUSO MEJOR QUE SCHUMACHER

Cara yCruz

Cara
■ Por fin puedes conducir un Ferrari. ¡Genial!
■ Un montón de opciones para que te vuelvas loco de contento.
■ Modo básico arrollador.
■ Permite imprimir los resultados.

Cruz
■ Los altavoces están un pelín...demasiado fuertes.
■ Nada más.

Ferrari F355 Challenge

■ Editor: **Sega** ■ Desarrollador: **Sega AM2**
■ Jugadores: **1-8**

La mejor empresa de juegos de carreras del mundo une sus fuerzas con el fabricante de los coches más sexys del planeta. Asúmelo....¡vas a tener que jugar!

Las máquinas recreativas son un curioso y viejo negocio. Mientras que el realismo de *Gran Turismo* ha ayudado a consolidar su pole position en las listas de ventas, las jurásicas arcade llevan ya unos años intentando mantenerse en la pista.

Sega en concreto se ha visto obligada a encajar duros golpes últimamente, cuando *Le Mans 24* y *Touring Car Championship* vieron frustrados sus intentos de impresionar al público. El año pasado, su política empresarial parecía ser ir renunciando poco a poco a los costosos y nada rentables simuladores de carreras. Poco podíamos imaginarnos que Sega y Ferrari —un matrimonio similar al de Posh y Becks— ya habían encargado el pastel, se habían probado los vestidos y estaban dispuestos a enfilar el camino del altar.

El resultado, *F355*, es realmente impresionante y, por una vez, los diseñadores —Yu Suzuki y su equipo AM2— han echado en la batidora todas y cada una de las opciones necesarias para conseguir un buen resultado.

Hay seis pistas a las que enfrentarte: Monza, Sugo, Long Beach, el Motegi Twin Ring y dos versiones de Suzuka, una más larga que la otra. A esto se han de añadir tres modos de dificultad seleccionables: Novice, que ofrece transmisión automática para los novatos, Intermediate, un nivel con cambio de marchas semiautomático y, Simulator que presenta un cambio de marchas de seis velocidades y un pedal de embrague. Dependiendo de las condiciones de transmisión que elijas hay otros cuatro sistemas de control que pueden ser activados: estabilidad, tracción, frenos anti-bloqueo y frenos inteligentes.

F355 consta de una completa cabina de lujo típica de Ferrari, que incluye tres monitores para ofrecer una visión periférica, un sistema de dirección con motor reactivo y altavoces suficientes para humillar al festival de Benicàssim. Puedes incluso, medir tus fuerzas en tres niveles diferentes de juego: Training, que te permite conocer los tramos y áreas donde frenar, Practice, que te ofrece un tiempo de prueba y Race, la carrera completa a toda pastilla que estabas esperando.

La cabina incorpora además una impresora para que puedas hacerte con una copia de los resultados obtenidos en tu carrera. Estos resultados incluyen todas las opciones que has escogido, además del tiempo de la vuelta más rápida, un mapa de las pistas indicando tu trayectoria y las zonas donde has frenado y, la telemetría del coche mostrándote las diferentes marchas usadas, las revoluciones del motor y la velocidad real de la mejor vuelta.

¿Impresionado? Bien, probablemente no, porque con todas las opciones que te hemos indicado es posible que pienses que es demasiado complejo en comparación con los arcades a los que estás acostumbrado. Pero éste no es el caso. Jugar con el *F355* resulta realmente impresionante y es lo más próximo a la realidad que se puede encontrar —el Club Ferrari de América ya se ha rendido a sus pies. ¿A que esperas? ★★★★★



■ Prueba la cabina con los tres monitores y sus brutales altavoces.

SIGA A ESE TAXI

HUMO EN LOS TAXIMETROS

Crazy Taxi

■ Editor: **Sega** ■ Desarrollador: **Sega** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Otros formatos: **Dreamcast, dentro de unos meses**

Siempre sabes cuándo y cómo te vas a meter en un taxi, pero nunca sabes cuándo y cómo vas a salir de él.

Otra vez un arcade de Sega. O lo que es lo mismo: ATENCIÓN, UNA RECREATIVA DE SEGA. Todas las orejas del mundo parecen insuficientes antes estas palabras (o, en este caso, todos los ojos ante estas letras). Pero es que, esta vez, las razones para que dejes de hacer lo que estés haciendo y prestes toda la atención a esta interesantísima novedad son muchas. No sólo se trata de «una recreativa de Sega» —eso ya es mucho—, sino de «una recreativa de Sega basada en Naomi», una de las placas más potentes de la actualidad, junto a la Model3.

Naomi fue la encargada de dar vida al inmejorable *House of the Dead 2,* que junto con *Sega Rally 2,* ha sido la mejor conversión arcade-consola de la historia. El *House of the Dead 2* de Dreamcast no se diferencia ni medio polígono de su homónimo en recreativa, ya que la placa Naomi es técnicamente muy similar a la Dreamcast; y de esto se deduce que la versión de *Crazy Taxi* para la consola de 128 bits será casi idéntica a la que analizamos en esta misma página. Ya lo veremos, dentro de unos meses.

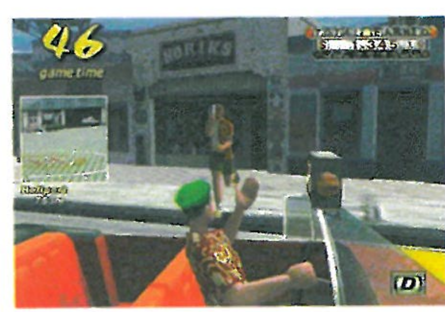
¿Y de qué va *Crazy Taxi*? Pues es, técnicamente, un simulador de taxis. Eso quiere decir que conduces un bonito coche amarillo (descapotable, eso sí) por una auténtica ciudad virtual. Recoges a quienes solicitan tus servicios y les llevas al lugar que te indican. Tú eliges la ruta que quieres seguir: calles normales, autopista, jardines, azoteas, restaurantes... En una de las partidas nos salimos de la carretera, atravesamos las cristaleras de una cafetería y ¡fuimos a parar a la playa! Deberías ver cómo la gente se levantaba a toda prisa de las tumbonas para no ser atropellada...

Una flecha en la pantalla te indica en qué dirección está el lugar al que quiere ir tu cliente, y al llegar, un área verde te indica en qué lugar exacto debes parar el coche. El cliente baja, te paga con una determinada cantidad de puntos y sigues conduciendo por ahí hasta que otro tipo solicite tus servicios (casi todos los peatones lo harán en cuanto te vean, no te preocupes por eso).

Uno de los diseñadores gráficos, el responsable de los personajes, es el mismo señor que se encargó del diseño de *Top Skater,* el simulador de monopatines de Sega. Eso quiere decir que la ciudad y, especialmente, la gente que pasea por *Crazy Taxi,* goza de un aspecto muy alegre. Todo el mundo va vestido de surfista, hawaiano, vaquero... Y por si esto fuera poco, hay cantidad de establecimientos reales: FILA, Pizza Hut, Levi's, Tower Records, etc. ¿El resultado? Pues que *Crazy Taxi* es de todo menos aburrido. Vas a todo trapo, puedes cargártelo prácticamente todo —aunque no atropellar a personas, como en el descerebrado *Driver*—, tienes absoluta libertad de movimientos, unos gráficos alucinantes y posibilidades infinitas. No hay niveles que puedas aprender jugando mucho porque el lugar al que tendrás que ir dependerá del cliente al que decidas recoger, de manera que siempre que juegues te parecerá la primera vez.

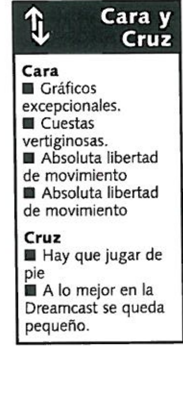
¿Fallos? Podríamos decir que ninguno. Quizás, si tienes tanto dinero como para pasarte un par de horas jugando, te canses de estar de pie, ya que la máquina carece del clásico asiento, pero nada más. Otra cosa será la conversión para Dreamcast. Seguro que tecnológicamente es casi idéntica, pero ¿y la durabilidad? *Crazy Taxi* es ideal para jugar cinco o diez minutos en un salón recreativo, pero posiblemente resultará monótono hacer lo mismo una y otra vez en casa, con la consola. Todo dependerá de las novedades que Sega incluya en la versión doméstica, de los modos de juego, de la variedad de niveles, etc. (Con *Sega Rally 2* cuadruplicaron la cantidad de circuitos para Dreamcast, todo un detalle que los buenos aficionados han sabido agradecerles). En cualquier caso, al arcade *Crazy Taxi* no le falta absolutamente nada. Divertidísimo, rapidísimo, soleadísimo, animadísimo y todo lo bueno que se te ocurra acabado en -ísimo. ★★★★★


■ ¡Cuidadooooo! Es igual, destrózalo todo...


■ ¡Venga, tronco, monta!

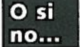

■ Sigue la flecha. Pero no te metas en los raíles del tranvía, no vaya a venir por detrás y...


■ Si en las calles hay mucho tráfico, ve por las zonas peatonales, aunque sean escaleras.


Cara y Cruz

Cara
■ Gráficos excepcionales.
■ Cuestas vertiginosas.
■ Absoluta libertad de movimiento
■ Absoluta libertad de movimiento

Cruz
■ Hay que jugar de pie
■ A lo mejor en la Dreamcast se queda pequeño.



?????????
????????? ★★★★
ñdlgkdñlkgdñlgksdñlgkdñlgksdñgkdñlfkgdñlg ksñlgksdñlfkgsñdflkgñsdlfkgsñdlgk

?????????
??????? ★★★★★
alskfjeijfdlkfjeijfejeoijf dxfjañlkjdlkmcdlkgiöfl kkvmsdkfjavoeijfxkcmdskjfejflkasfasurtiwaekl



■ Un establecimiento de FILA. FILA, FILA, FILA... ¡Cuánta publicidad junta!


■ A veces tendrás que hacer juegos malabares para llegar a tu destino.


■ Si no te importa demasiado jugar de pie, Crazy Taxi te encantará.

GAME BOY COLOR

MARAVILLAS EN MINIATURA

NO SERÁN MUY GRANDES, PERO ESTÁN MUY BIEN HECHAS

No te quedes en la puerta, pasa a echar un vistazo a las novedades con que nos sorprende la Game Boy de nuestros amores.



Conker's Pocket Tales

- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Rare**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

¡Rare se atreve con un juego de lo más corriente!

Rare, los genios que diseñaron juegos como *GoldenEye* y *Banjo-Kazooie* para la N64, son incapaces de dar un mal paso. Sacan juegos de alta calidad uno detrás de otro y hasta se atreven con el mismo Shigeru Miyamoto. Son más Nintendo que Nintendo.

Ahora llegan con *Conker's Pocket Tales*. Ya habíamos visto a Conker antes, era uno de los corredores de *Diddy Kong Racing* y pronto dispondrá de su propio título para N64, *Twelve Tales*.

En *Pocket Tales*, Conker celebra su cumpleaños. Su chica llega para celebrarlo con un poco de tarta, pero aparece el malvado Acorn y se lleva chica y regalos quién sabe dónde, dejando a Conker compuesto y sin novia ni regalos, llorando como un bebé. Pero nuestro héroe reacciona rápidamente y sale en busca de lo que le ha sido arrebatado, listo para impartir justicia.

Esencialmente, es un RPG al estilo de *Zelda DX* con puzzles que resolver, aventuras que correr y malos a los que machacar. Para empezar, Conker está totalmente desarmado y debe encontrar los artilugios necesarios para plantar cara a los malos y acabar con ellos. A lo largo de su camino encontrará a varios personajes que le irán echando una mano para seguir adelante.

Los puzzles son bastante sencillos, y siempre hay una amable criatura que te indica la dirección a seguir –esto es para los más peques, seguro. Desgraciadamente, tampoco es un juego muy emocionante y queda muy lejos de *Zelda DX*. Recordad amiguitos que la belleza no lo es todo, siempre se necesita algo de carisma, y *Conker* no lo tiene. ★★★



Pocket Bomberman

- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Hudson Soft**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible:
- Jugadores: **1**
- Extras: **compatible con GM blanco y negro**

¡Arréale un bombazo al cabeza-palangana éste!

Pocos son los que no recuerdan *Bomberman*, aquella extraña y maravillosa mezcla de estrategia, acción y reflejos más que rápidos. Si hubiera dos juegos en la SNES que pudieran definir la acción multijugadores, estos serían *Mario Kart* y *Bomberman*, y como el primero ya ha sido resucitado para la N64, iba siendo hora de que le volviéramos a hacer caso al segundo.

Tristemente tenemos que deciros que *Pocket Bomberman* no tiene opción link-up y en consecuencia, no hay modo multijugadores. ¡Buuuuuu! En lugar de eso, lo que tenemos son dos tipos de juegos, ambos relacionados con la habilidad de nuestro héroe para sacar de la nada bombas más grandes que él.

El primer tipo de juego, el "Normal", es una especie de plataformas con algún que otro puzzle, cuyo objetivo es acabar con todos los malos del nivel. Existen muchas trampas ocultas y puedes escudriñar los niveles en busca de reforzadores, todo muy en la línea del juego original. El modo "Normal" es la principal razón para adquirir este juego, ya que el modo "Jump" se queda un poco corto si es que tenías grandes expectativas. Vas ascendiendo por una estrecha columna, soltando bombas y cargándote a los malos pero no controlas los saltos, como si cualquier plataforma en la que aterrices fuera un trampolín. A veces, eso es todo lo que puedes hacer para huir de los malos. No es muy normal, es curioso y resulta cargante. Un juego de plataformas con puzzles y poco más. ★★★



Pokemon Pinball

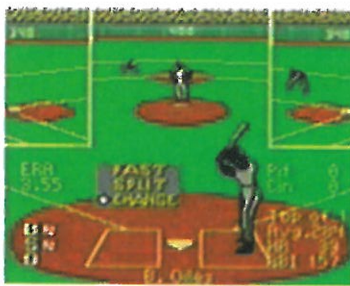
- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Nintendo**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **colour only**

Un lagarto en la máquina del millón

¡Pikachu! ¡PIKACHU! ¿No adoráis a este bichejo amarillo y blandito? Millones de personas no pueden estar equivocadas, si nos guiamos por las ventas de *Pokemon*. Para cuando llegue a nuestras tiendas a finales de otoño, la cosa va a ser delirante.

Pokemon Pinball es uno de los muchos juegos *Pokemon* que corren por esos mundos de dios, con los encantadores bichejos que tanto éxito han cosechado en Japón y en Estados Unidos. Se trata de un juego a lo máquina del millón, pero realmente bueno.

Lo primero que se aprecia en esta pequeña maravilla es que el cartucho viene con mochila. Al igual que *Top Gear Pocket*, *Pokemon Pinball* trae con él su propio mini-rumblepak. Tratándose de una novedad tan ingeniosa y nada cara, uno se pregunta por que no se les ocurrió antes. Otra característica excelente es que se trata de uno de los primeros juegos que te permiten transferir datos entre Game Boys, utilizando aquella cosita infrarroja situada en la parte superior de tu Game Boy Color. Pero no todo es software innovador, en el corazón de este cartucho amarillo y negro hay nada más y nada menos que un juego de los de la máquina del millón. La sensación de la bola sobre la superficie es genial, notarás como desprende inercia y velocidad al moverse. Tienes dos superficies sobre las que jugar, bonus que irán apareciendo, oportunidades de capturar a Pokemon –siempre y cuando apuntes bien con la bola.El pinball es un juego antiguo y solvente, pero en casi ninguna consola han aparecido buenos juegos basados en él. Así que, una vez más (¡larga vida a la Game Boy color¡), estamos delante de un pequeño milagro. ★★★★



All-Star Baseball 2000

- Editor: **Acclaim Sports**
- Desarrollador: **Realtime Associates**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **B&W compatible**

Cariño, he encogido al equipo

Los deportes americanos no han sido muy populares por aquí. Quizás el que más ha dado que hablar ha sido el fútbol americano, pero no tiene nada que ver con el espectáculo del fútbol de verdad. Aunque esto no ha sido obstáculo para que juegos como NFL, NBA, WCW y sobre otros deportes hayan invadido nuestras consolas.

Los juegos de John Madden han gozado de un bien merecido respeto desde los tiempos de la Megadrive en adelante y han servido para limar un poco las diferencias entre los simulacros de deporte americanos y nosotros los europeos.

Lo más cerca que hemos estado del béisboll fue en el cole, cuando nos daba por jugar a aquello que llamábamos "pichi" o cuando vimos aquel episodio de Los Simpson en el que Homer se marcaba un mano a mano con Monty Burns. Ha llegado el momento de aprender algo más con All-Star baseball 2000. Si señor, es un simulador de béisbol para la Game Boy Color, pero no esperes un festival alocado, A-SB pone todo el énfasis en la táctica. Puedes juguetear con tus alineaciones, plantar a tus chicos en el terreno de juego e intentar introducir algo de sentido táctico en sus duras molleras y, además, la oferta de jugadores y equipos es enorme.

Una vez has decidido a qué tipo de juego quieres jugar (exhibición, play off o temporada) eliges los equipos, determinas la táctica y sales al campo a jugar. Tienes el control sobre bateadores, pitchers y exteriores. La acción es lo suficientemente variada para mantener la atención y hasta puedes planear tu estrategia. Tendrá más salida en el mercado americano que en el nuestro, claro, pero al fin y al cabo se trata de un juego divertido y uno de los mejores simuladores de béisbol que corren por ahí. ★★★★

¿QUÉ, PICAN?

ALGO ENORME EN TU BOLSILLO





■ Pelear contra las avispas, chicas que viven sólo para la pesca... ¿qué no tiene River King?

Cara y Cruz

Cara:
- ■ Pescar sin mosquitos
- ■ El argumento hará que piques
- ■ Peces a montones.

Cruz:
- ■ Los ataques de monstruos son un poco cargantes
- ■ Muy difícil a ratos.
- ■ Riesgo de que te tomen por un cadáver, tan quieto.

Legend of the River King

■ Editor: **Nintendo** ■ Desarrollador: **Victor**
■ Precio: **5.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **compatible con GM blanco y negro**

Cambia tus armas y bombas por un palo y una cuerda y dedícate a pescar.

Si te pones a jugar a *Legend of the River King* en el tren, seguro que vas a tener a algún pasajero pegando su nariz en tu Game Boy y preguntándose "¿Está muerto, verdad?" o "¿por qué lleva tanto tiempo sin moverse?". Pocos habrán notado que durante los tres últimos cuartos de hora, con casi imperceptibles toquecitos al botón A, has ido acercando poquito a poco un buen cebo a base de gusano a una trucha de las gordas –y esperemos que hambrienta.

River King presenta una extraña dicotomía. Por lo general, se trata de un juego de pesca, en el que pescas carpas, las metes en un cubo para que den los últimos coletazos y luego vendes tu captura a la pescadería local para poder seguir financiándote tus días de pesca. Pero si seleccionas "Raise" en el menú de opciones te encontrarás cuidando a tu mascota esturión, alimentándole, haciéndole mimitos, limpiando su pecera y plantando algas en ella para que se sienta más a gusto, como si de un Tamagochi subaquático se tratara. Un poco raro, ¿no te parece?

De todos modos, la pesca es lo principal. El juego se ha diseñado en formato RPG, y tú sales en busca del Pez Guardian para curar a tu pobre hermanita. Para llegar a él tendrás que cruzar ríos y lagos, mejorando tu nivel hasta que consigas manejártelas con carpas, anguilas y siluros. Pasarás la mayor parte del tiempo mirando fijamente hacia delante, esperando a que tu caña se mueva un poquito, pero el ritmo del juego se mantiene gracias a su argumento, que te lleva a vagar en busca de otros personajes y de equipamiento extra.

Si toda tu experiencia previa de pesca con caña se reduce al subjuego de *Link's Awakening*, verás que *River King* es algo completamente distinto. Selecciona la caña y el cebo adecuados y acércate sigilosamente a la orilla del río. Estás ante un juego inesperadamente envolvente, demos la bienvenida a una brillante alternativa a los cerca de 1808 juegos de plataforma para Game Boy. Sólo que este juego tiene dos puntos débiles que le restan atractivo. El primero es que la analogía RPG se ha llevado demasiado lejos, de manera que a menudo te verás atacado por monstruos un poco pesados mientras vagas por la orilla del río; y el segundo es que puede llegar a ser demasiado complicado –en Top Juegos acabamos por perder el interés cuando capturar el pez se volvió imposible, después de que se escapara con el cebo quince veces seguidas. ★★★★



"Que quede claro desde el principio, jugar a fútbol con una consola puede ser divertido, pero no tiene nada que ver con el juego en sí"

Alan Shearer explicando por qué no peligra su puesto de trabajo

Alan Shearer

Máxima figura de su club, el Newcastle United, capitán de la selección inglesa y presidente de su comunidad de vecinos, Shearer es un líder indiscutible. En el área es un consumado depredador, pero de vuelta a casa prefiere una tranquila partidita de *Croc 2* con sus hijas. Un hombre versátil.

Tal vez ya no esté en plena forma, pero su carrera hasta ahora ha resultado modélica. Debutó en primera marcando tres veces con la camiseta del Southampton y con sólo 25 años alcanzó la cifra de 100 goles en partidos de liga. Por entonces jugaba en el Blackburn Rovers, al que hicieron campeón sus goles, los de Chris Sutton y la contudencia de Tim Sherwood. Fuimos a visitar al futbolista inglés por excelencia, pero no para preguntarle por la primera expulsión de su carrera (hace pocas semanas) o por el aparatoso naufragio en la mediocridad de su actual club. Lo que de verdad queríamos saber es si le gustan los videojuegos y si es tan bueno a los mandos de una consola como con un balón entre los pies.

¿Eres una de aquellas personas que llevan una doble vida, juicioso profesional de día y gamer entusiasta en ratos libres?

Bueno, yo no diría tanto. Tengo una PlayStation en casa y juego habitualmente a simuladores deportivos como los de la serie *Actua soccer*. Yo soy uno de los personajes del juego, cosa de la que estoy muy orgulloso.

¿Qué fue lo que más te gustó de estos juegos la primera vez que los viste?

Digamos de entrada que jugar a fútbol con una consola puede ser divertido, pero no tiene nada que ver con el fútbol en sí. La gente pide cada vez más realismo y estos juegos lo ofrecen, pero a nadie se le escapa que el verdadero deporte de competición es otra cosa. En juegos como *Actua soccer* la ambientación es portentosa, los campos están muy bien representados y hasta puedes escoger las condiciones atmosféricas o el tipo de arbitraje.

¿Qué tal se te dan este tipo de juegos?

La verdad es que no muy bien, yo soy de una generación que no creció pegada a la consola, y se me nota. Soy lento aprendiendo y todavía no domino del todo el *Actua Soccer 2*. ¡Y ahora resulta que el número 3 ya está en el mercado¡ Mis hijas, que tienen cuatro y cinco años, me ganan siempre.

¿Eres uno de aquellos padres competitivos que intentan emular los progresos de sus hijos con la PlayStation?

No, creo que ya compito lo suficiente en los campos de fútbol. Además, los chavales son demasiado buenos. Suele jugar con mis hijas a juegos de carreras, aunque mi preferido es *Croc*. Creo que la PlayStation es saludable y hasta educativa, pero hay que evitar que los niños le dediquen demasiadas horas.

Sabemos de buena tinta que eres un hacha jugando al golf. ¿Te gustan los simuladores de este deporte?

Mucho, el problema es que casi nunca consigo que los niñas me presten un rato la consola para jugar a *Actua Golf*. Aunque aún no me he convertido en un adicto, a veces sueño con la voz del locutor diciéndome que la bola ha ido a parar al bunker.

En los viajes tanto con el Newcastle como con la selección inglesa debe haber muchos ratos muertos. ¿Soléis llevar consolas con vosotros?

Sí, es cada vez más habitual. En el Mundial de Francia jugamos muchísimo a la PlayStation y la Game Boy durante las tres semanas de concentración. Hay futbolistas que se pasan la vida colgados de la consola. David Batty, Rob Lee, Warren Barton, Keith Gillespie...

Con tu experiencia de jugador moderado, ¿qué incluirías en un simulador de fútbol si te consultasen sobre su proceso de desarrollo?

La verdad es que no se me ocurre cómo podrían mejorarse, pero como espectador me gustaría ver más goles y desde ángulos más variados. Por ejemplo, un gol de vaselina desde la línea de fondo, cerca del banderín de córner. Lo que más me gusta de estos juegos es el realismo de las opciones de manáger. Todo el mundo piensa que es fácil entrenar a un equipo, y creo que estos juegos pueden ayudarles a hacerse una idea de lo complejo que es en realidad.

Por muy realistas que sean los videojuegos, es imposible hacer sentir al usuario la presión que sufre un deportista de elite. ¿Cómo lo soporta un jugador veterano como tú?

Creo que el truco es no perder de vista que somos unos privilegiados, que ganamos un montón de dinero haciendo lo que más nos gusta y eso muy pocos trabajadores pueden decirlo. Tenemos mucha suerte, pero eso comporta una serie de presiones y expectativas con las que tenemos que aprender a convivir. Aun así, pienso que las responsabilidades no están del todo bien repartidas. Un par de malos resultados pueden hacer que el entrenador pierda su cargo, mientras que a los jugadores no hay más remedio que soportarlos toda la temporada.

¡Ha sido el 6!

■ Pues sí, nuestro personaje del mes es un futbolista. Sí hombre, uno de aquellos tíos que corren en calzoncillos por un rectángulo de hierba empujando una esfera de cuero. En España raro es el futbolista que se declara adicto a la Play, la N64 o la Game Boy, pero los jugadores ingleses dedican a las consolas una parte sustancial de su tiempo de ocio. Un ejemplo, hace unos meses, en la ciudad de Norwich, se presentó en el mercado británico *Actua Soccer 3*, un simulador prodigioso. Shearer fue el maestro de ceremonias, y treinta y dos periodistas participaron en un torneo en el modo de simulación junto con dos futbolistas en activo Gus Hurdle y la figura del Sunderland, el joven internacional sub 20 Michael Bridges. Los chicos de la prensa hicieron lo que se pudo, pero la final la disputaron los dos verdaderos futbolistas. Hurdle, luciendo los colores de Francia, ganó por 2-1 al voluntarioso Bridges. Una vez más, las consolas se comportaron como una adecuada metáfora de la realidad, y los mejores en el campo fueron también los mejores en la pantalla. Larga vida al fútbol.

Después del pobre papel en el Mundial de Francia la selección inglesa ha sufrido duras críticas. Como capitán, ¿cuál es tu opinión al respecto?

Yo lo tengo muy claro, jugamos mal y cuando no estás fino te expones a que tu trabajo sea criticado. Mucha gente intenta encontrar explicaciones para cosas así, pero lo cierto es que a veces se juega mal. Es así de simple. Eso no quiere decir que no estemos haciendo todo lo posible para mejorar y rendir mucho más en los próximos partidos.

¿Se clasificará Inglaterra para la Eurocopa del 2000?

Yo creo que sí. Honestamente, creo que ganaremos todos los partidos que nos faltan y seremos primeros de grupo.

¿Te ha afectado la responsabilidad de capitanear la selección en momentos tan difíciles?

Espero que no, mi actitud hacia mi trabajo no ha cambiado para nada. He seguido entrenando y jugando con la misma intensidad de siempre.

Pero ¿es posible relajarse cuando todo el mundo habla de los problemas de la selección y tú eres su símbolo más visible?

Siempre se me ocurre alguna forma de desconectar. Por ejemplo, soy el padre de dos niñas pequeñas y a ellas no les importa si meto muchos goles o Inglaterra se clasifica para la Eurocopa. Ellas sólo quieren disfrutar del tiempo que están con su padre. Cuando juego con ellas me olvido de que soy el capitán de la selección o de los problemas de mi equipo.

En el campo te has ganado una reputación de futbolista temperamental y con carácter, pero fuera de él todo el mundo piensa que eres un tipo gris, más bien insípido. ¿Te afecta que la gente tenga esa imagen de ti?

Me da igual, la gente sólo me ve en televisión, las facetas más importantes de mi personalidad sólo las conocen mi familia y mis amigos. El Alan Shearer que se va de copas con sus amigos es mucho más divertido que el que contesta una vez más las preguntas de la prensa deportiva. Si siempre me preguntan lo mismo es lógico que no tenga nada que responder. Este tipo de cosas nunca me ha preocupado, yo sigo con mi vida y no me quita el sueñio lo que gente que no me conoce piense de mí.

■ UEFA Striker, el nuevo juego de fútbol de Infogrames, estará disponible el próximo mes de noviembre.

¡HAZTE OÍR!

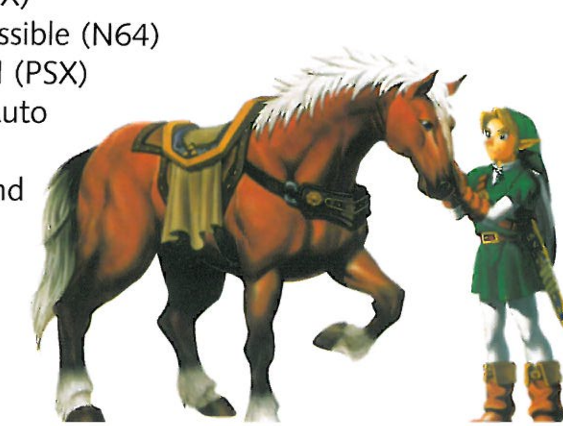
Tal vez las últimas novedades han influido en vuestras preferencias. Por ejemplo, Silent Hill empieza a asomar a las listas, reduciendo la distancia sideral que (según vuestro criterio) separa a los juegos de la N64 de los de la PSX. Este mes vamos a publicar una lista provisional, pero pensad que tenéis tiempo hasta fin de año para hacernos llegar la vuestra. La esperamos en:

TOP 100 TopJuegos

Paseo San Gervasio, 16-20 08022, Barcelona



1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)
2. Super Mario 64 (N64)
3. Goldeneye 007 (N64)
4. Metal Gear Solid (PSX)
5. Gran Turismo (PSX)
6. Final Fantasy VII (PSX)
7. Resident Evil 2 (PSX)
8. Zelda: Link's Awakening
9. Tekken 3 (PSX)
10. Turok 2 (N64)
11. 1080° Snowboarding (N64)
12. ISS 98 (N64)
13. Mario 64 (N64)
14. Half Life (PC)
15. Heroes of Might and Magic
16. Sega Rally 2 (Dreamcast)
17. Banjo Kanzooie (N64)
18. International Superstar Soccer 64 (N64)
19. Silent Hill (PlayStation)
20. Secret of Mana (SNES)
21. FIFA '99 (PSX)
22. Colin MacRae Rally (PSX)
23. Mario Kart (SNES)
24. The Secret of Monkey Island (PC)
25. Yoshi's Story (N64)
26. Mario Kart 64 (N64)
27. Yoshi's Island: Super Mario World 2 (SNES)
28. Zelda (GB)
29. Starcraft 8PC)
30. Lylat Wars (N64)
31. NBA Live '99
32. Sonic Adventure (Dreamcast)
33. Soleil (Megadrive)
34. Tomb Raider III (PSX)
35. Wave Racer 64 (N64)
36. Grim Fandango (PC)
37. Worms Armaggedon (PC)
38. Dungeon Keeper (PC)
39. Sonic (Megadrive)
40. Wario Land 2 (GB)
41. Terranigma (SNES)
42. Resident Evil (PSX)
43. Street Fighter 2 (SNES)
44. Chrono Trigger (SNES)
45. Soul Blade (PSX)
46. Mission: Impossible (N64)
47. Tomb Raider II (PSX)
48. Grand Theft Auto (PSX)
49. F1 World Grand Prix (N64)
50. Castlevania (SNES)



Libro del mes

TUMBUKTU



■ Auster vuelve a la narrativa tras años enredado en celuloide.a

Paul Auster

Faber and Faber / Anagrama

El cine, el cine es culpable. Como el periodismo, el cine es algo a lo que todos creen que se pueden dedicar. Modelos, escritores, cocineros, presentadores de televisión, casi todos confiesan que lo que realmente les apetece hacer es cine. Y, lo peor de todo, prácticamente todos acaban haciéndolo. Muchos son los crímenes del intrusismo profesional y muchos los actores y directores que han acabado poniendo copas en un pub de Ibiza para dejar paso a la presentadora de ese concurso que quería ser actriz o a ese columnista de periódico de provincias que había escrito un guión el pasado verano. Paul Auster también oyó la llamada del séptimo arte. Y contestó. Y bastante. *Smoke* y *Blue In The Face* como guionista y la para muchos dudosa *Lulu In The Bridge* como escritor y director. Pero su preparación era superior a la mayoría de los advenedizos de pasarela y su genio, bueno su genio a veces parece infinito. Terminado el periplo cinematográfico, el de Nueva York vuelve a la novela (han transcurrido cinco años desde que publicara la última). *Timbuktu* es el título de esta epopeya quijotesca de dos extraños individuos en busca de la heroína de infancia de uno de ellos. Bueno, uno de los individuos es algo ligeramente más raro que el otro. Se trata de Mr. Bones, Sancho Panza de la obra y verdadero hilo conductor de pensamientos y reflexiones (para los lentos, Mr. Bones es un perro). Él no podrá hablar, pero quién quiere una lengua cuando tiene una mente que es la voz de la razón. Estos dos personajes se irán encontrando con numerosos individuos y, sobre todo, permanecerán constantemente tentados por ese mundo paralelo llamado Timbuktu. Así pues, Auster en estado puro. Humor, realismo casi mágico, road movie y guiños a los clásicos de la literatura para una obra que es muchas cosas pero que, sobre todo, es una bella historia de amor.

Nacho Puertas

Relato soñado

Arthur Schnitzer
■ Quaderns Crema, Barcelona 1999.

■ El guión de *Eyes Wide Shut*, la tan publicitada obra póstuma del director Stanley Kubrick, se basa en una novela publicada en 1926 por el autor austríaco Arthur Schnitzer y reeditada ahora.

Schnitzler fue un médico judío de la decadente Viena del cambio de siglo, en la que sus Carnavales a la veneciana eran el respiro de la clase acomodada para dejar de lado los roles tradicionales y embarcarse camuflada en las más arriesgadas aventuras durante algunos días alocados. Al igual que su creador, el protagonista de *Relato soñado* es un médico vienés llamado Fridolin que ejerce su profesión dignamente entre el hospital público y su consulta privada. Es un esposo apuesto y un padre responsable de su mujer y su hija, respectivamente. Pero entre el matrimonio sucede algo inevitable en cualquier pareja que se precie: el fantasma de la infidelidad se asoma sin remedio cuando menos lo esperan. Un adulterio que puede presentarse en el mundo de los sueños (Schnitzler era psicólogo bioquímico), en la misma realidad cotidiana, o en la fantasía de una noche de Carnaval con baile de máscaras incluido.

El relato es corto (130 páginas), apasionante y, sobre todo, muy intrigante por el contenido de la aventura. Además, es perfectamente recomendable para todas aquellas parejas que quieran reflexionar un poco sobre sí mismos y conocerse mejor. Por cierto, dice Nicole Kidman que, de momento, ha preferido no leer la novela. Algo debe temerse...

Lluís B. Toledano

Seres reales, seres imaginarios

M.A de Rus, A. López del Moral, J. Sabaté, J.L. Cantalejo y J.P Molina
■ Ediciones Irreverentes, 1999

■ *Seres reales, seres imaginarios* es el resultado del encuentro casual de Miguel Ángel de Rus, escritor, con Antonio López del Moral, crítico literario. Se conocieron con motivo de la aparición de *Cuentos Irreverentes*, obra de Rus, de la cual López del Moral hizo una inesperada crítica favorable. Era el inicio de una buena amistad, pero hubo más, a ellos se unieron J. Sabaté, J.L Cantalejo y J.P Molina formando un grupo de forajidos literario que se mueve con total impunidad entre el territorio narrativo de lo creíble y más allá de lo imaginario. Ellos hacen del cuento un elemento engañoso para los que esperan encontrar en él una lectura cómoda, presas fáciles para este grupo de ilusionistas de la palabra. En la primera parte de esta recopilación de cuentos (titulada *Seres reales*), se nos habla de unos personajes a quienes creemos reales, más o menos conocidos, pero ¿quién es lo que parece? El lector supondrá previsible la narración juzgándola en sus líneas iniciales. Sugiero que no se abandone, porque las sorpresas están aseguradas. La segunda parte, *Seres imaginarios*, es tomada con más precaución y se lee bajo aviso: todo es posible, sólo hace falta creer que lo es. Me atrevo a decir que es una de las recopilaciones de cuentos más "fantástica" que he leído. Estos autores nos proponen una especie de *Historia interminable* dirigida a un público adulto que no ha perdido la fantasía pero que también busca una lectura corta, inteligente, amena y diferente. En una palabra, ¡fantástica!.

Isabel Graupera

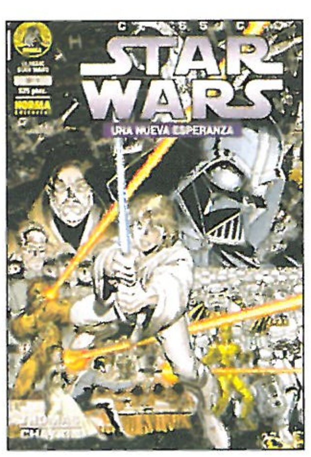
CÓMIC

CLASSIC STAR WARS

Varios autores

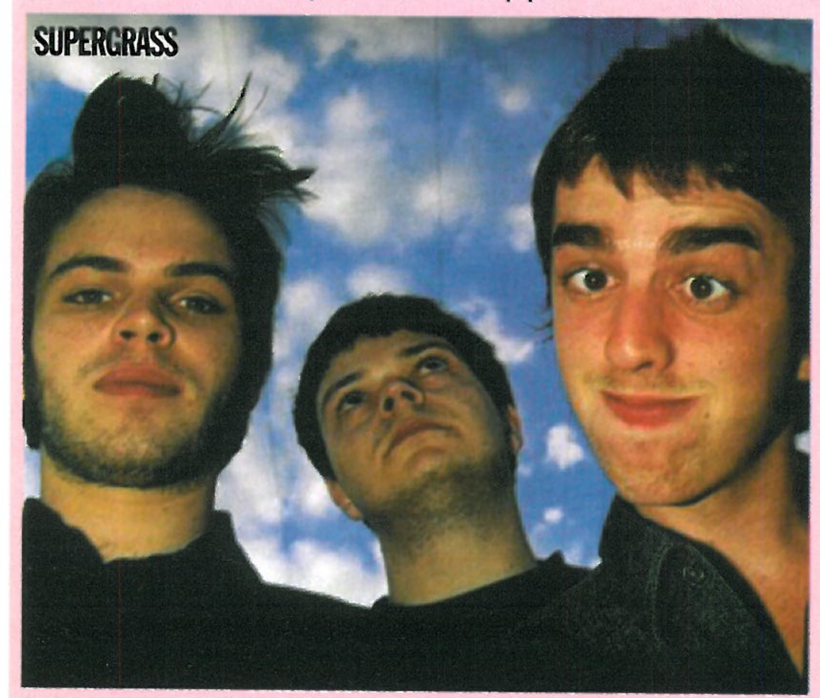
■ Ahora que George Lucas ha vuelto a poner en marcha la noria y baila de nuevo al son de la caja registradora, es el momento de recuperar las antiguas aventuras gráficas de la serie Titan, editadas aquí por Norma Editorial. La serie que te presentamos es una bastante escrupulosa traducción al cómic de la trilogía original. La única novedad es que es una reedición marcada por el signo de los tiempos, y la primera película, nuestra inolvible *La guerra de las galaxias*, aparece convenientemente rebautizada como *Star Wars Episodio IV Una nueva esperanza*. De las diferentes series que incluye el catálogo Titan, ésta es la más fiel al espíritu de las películas, pero tal vez no la más atractiva. Los que sientan un placer morboso hurgando en los entresijos del universo *Star Wars* disfrutarán como niños con *Heredero del imperio (serie de tres números que adapta una famosa trilogía del escritor Timothy Zahn, la versión extraoficial de lo que pasa después de El retorno del Jedi), Sombras del Imperio (tres números, una irreverente especulación sobre lo que pasa entre El imperio contrataca y El retorno del Jedi, con destacado papel para el adiposo Jabba), Imperio Carmesí (las correrías de un desertor de la guardia imperial, una serie muy vendida por lo original de su planteamiento) o El ojo de la mente (aventurilla apócrifa de Leia y Luke). Aunque el colmo de la desvergüenza y del sentido del humor es la serie Boba Fett, dedicada a uno de los mejores personajes secundarios de la historia del cine. El bueno de Boba, mercenario voluntarioso y tontaina, se pasa las cincuenta paginitas de rigor persiguiendo a un tal Bar-Kooda galaxia arriba galaxia abajo. Impagable portada, protagonista de nota, guión simpático en su voluntaria estupidez... Lo dicho: la noria en marcha y la caja registradora a pleno rendimiento.*

Clara Anglada



Disco del mes

■ Supergrass escribe el último capítulo del libro del brit pop



SOSPECHOSOS HABITUALES

Supergrass

EMI

El tercer disco de Supergrass es una sorpresa. Y lo es porque es un buen disco. Tras el fallido intento de madurez precoz de *In It For The Money*, los de Oxford han hecho examen de conciencia, de intenciones y de cuenta corriente. *Richard III*, primer single del anterior trabajo entró directo al número dos de las listas de singles británicas para desvanecerse cual tema de Suede en dos semanas. Con él, también se desvanecieron las expectativas de gran parte del público. La gente tal vez no estaba preparada para unos Supergrass con ponchos, solos interminables y melodías irreconocibles. Era un cambio demasiado fuerte con respecto a una primera obra todo alegría juvenil y veraniega. Pero, sobre todo, el trío de Oxford era demasiado joven para hacerse viejo. Los fans de Paul Weller les repudiaron por niñatos, los niñatos también lo hicieron porque empezaron a parecerse demasiado a sus hermanos mayores -sí, aquellos que siempre ponían discos de Weller en el coche de los papás de camino a la residencia veraniega de Cornwall-.

Verano, 1999. Tras matrimonios, paternidades y proyectos paralelos llega la hora del retorno. El single elegido es *Pumping On Your Stereo*. Una verdadera bomba a medio camino entre los primeros Stones y los Small Faces. El tema llega acompañado de un vídeo genial y de una campaña de reconquista perfectamente orquestada. El invento funciona, grita la secretaria del jefe de marketing de Parlophone. Parece mentira, ¿verdad? Supergrass vuelven a las portadas de los semanarios británicos, luego a la de las revistas mensuales para yuppies y más tarde sacan la cabeza por la prensa continental. El mundo ya vuelve a estar preparado para ellos. Ahora sólo falta el álbum.

Septiembre del 99. Supergrass reaparece con el disco más sorprendente de su carrera. Sí, es un álbum de pop clásico con influencias de Small Faces y Bowie, cercano a los primeros Stones y a la revolución mod del 82. Con su toque glam, melodías dulces y arreglos clásicos. *Supergrass* sorprende porque nadie esperaba que estas alturas un grupo tuviese la desfachatez de sacar a la calle un disco de pop como los de antes. Como los del 94. Y, lo más sorprendente de todo, que encima fuese bueno. Con Suede en coma, Oasis en el quirófano, Pulp en plena operación de cirugía plástica y los Manic en lista de espera en la mitad de los geriátricos de las islas, estos chicos se han quedado solos. Bueno, también están los Ocean Color Scene, pero todo el mundo sabe que ellos no cuentan.

★★★★ ***Xavi Sancho***

Reurn Of The Grievous Angel. A Tribute To Gram Parsons

■ **VV.AA.**
■ Edel Records
■ Hubo un tiempo en el que la gente hacía canciones con el corazón. Nadie miraba las listas de venta y los ejecutivos de las compañías no eran tíos con corbata que sólo compraban discos en Navidad y que calibraban el valor de una obra por los ceros que pudiera añadir a sus cuenta corriente. Era un tiempo en el que las cosas fluían con naturalidad, en el que la música se parecía más al atletismo que al fútbol. O sea, que el mejor ganaba, estaba delante, era valorado y apreciado. No entraban en la ecuación factores tan irrelevantes como la táctica, el árbitro o la suerte. En aquel tiempo los artistas se vestían solos y se compraban las drogas ellos mismos. Y poco importaba qué estilo fuera el suyo, porque no habían estilos correctos o incorrectos, vendibles o invendibles. Una buena melodía, un buen texto y un saco lleno de personalidad ya eran suficentes para que gente como Gram Parsons fuera referente. Y para celebrar tan glorioso tiempo y, claro, para sacar un poco de dinero a los que leen revistas y ven el nombre de Parsons asociado a infinidad de artistas pero no saben quién es, a los fans que se los compran todo, a los seguidores del country que cada vez encuentran menos novedades que comprar y, sobre todo, a los amantes de la buena música (esta frase parece de presentador de Los 40, perdón). Pretenders, Emmylou Harris, Beck, Elvis Costello y Wilco aportan la calidad. The Mavericks y Whiskeytown nos recuerdan que cada rosa tiene su espina. Compra este disco, entenderás muchas cosas, echarás de menos otras y, además, tendrás en tu colección algunos de los mejores temas nunca escritos.

★★★★ ***Nacho Puertas***

Tricky with DJ MUGGS and GREASE

■ **Juxtapose**
■ Island Records
■ Este oscuro y absolutamente personal geniecillo fue de los primeros en marcar las pautas del trip-hop, un movimiento que se daría a conocer como sonido Bristol y que nos ha proporcionado algunos de los momentos más imaginativos y preciosos de los últimos años gracias a grupos como Portishead o Massive Attack.

Corría el año 92 cuando Tricky se unió con Massive Attack para colaborar en *Blue Lines*, lo que significaría el inicio del trip-hop. Tres años más tarde publica su primer larga duración, *Maxinquaye*, piedra filosofal del sonido Bristol y, junto con el debut de Portishead, apertura del género a la popularidad. Tanto la crítica como el público se rindieron a sus pies, y al bueno de Tricky se le subió el pavo, de manera que en un intento de emular la creatividad inagotable de Prince, publicó dos discos en menos de seis meses. *Pre-millenium tension* fue acogido con cierta frialdad, pero como se lo tenía tan creído, se rodeó de voces como la de Björk y se inventó un alter-ego, Nearly God (Casi Dios). La crítica, enojada con sus pretensiones de genialidad, volvió a arremeter, acusándolo de repetirse más que el ajo. Aun así, él siguió con la misma fórmula, presentándonos su cara más antisocial y arrogante —*Angel with Dirty Faces*—, en un intento de explicar al mundo entero que era poseedor de la razón y que jamás iba a cambiar. De nuevo más palos, esta vez bastante merecidos.

Después de todo esto y, cuando ya nadie pensaba que la férrea y arrogante personalidad de Tricky pudiese verse doblegada, aparece *Juxtapose*, su nuevo trabajo. En esta ocasión, Tricky se ha rodeado de raperos y ha cambiado de estilo, no de una forma radical, porque seguimos encontrando las líneas más básicas del trip-hop, pero ahora con un toque más rap y más crudo, pero aún así menos afilado e hiriente.

El conjunto resulta correcto, pero se echan de menos aquellas voces femeninas de las que se hacía acompañar en sus temas —¿dónde está Martina?—, que se combinaban de una forma exquisita con su gutural y susurrante voz, dotándola de un halo de fragilidad infinita. Aquí, también se hace acompañar por gente como Mad Dog, D'NA o Kiola, llegando a conseguir la unión perfecta con el propio Muggs en *Contradictive*, una perla hipnótica propia de un genio. Otros buenos cortes son *She Said*, que nos devuelve al Tricky más minimalista y radical o la delicada *Wash my Soul*. Pero hay cosas como el rap de *I like the girls* que se podría haber ahorrado perfectamente. Esperemos que se deje de tonterías y algún día nos regale otra obra maestra.

★★★ ***Xavier Lezcano***

Belle And Sebastian

■ **Tigermilk**
■ Virgin
■ En Inglaterra se han llegado a pagar 200 libras por una copia de este disco. Se han subastado vinilos firmados por más de 1000. Un miembro de la banda ha estado apunto de dejarla porque era el único que no tenía una copia. Cuentan que en Barcelona había una amontonada entre saldos en una tienda de segunda mano del Barri Gòtic. Ese clásico que nadie ha escuchado, ese disco grabado como proyecto de fin de curso, del que se prensaron sólo mil copias y sólo en vinilo. Cinco años, dos discos y un Premio Brit más tarde, Belle And Sebastian son la banda de culto más mayoritaria del planeta. Son lo que muchos estuvimos esperando durante años, algo que nos emocionara, que nos contara algo. Murió el britpop, volvió la ironía más irritante e infantil y, sobre todo, el pop de fábrica de barbies y kents tomó las listas. Ser indie se convirtió en una tarea demasiado ardua y pasamos meses sólo comprando discos editados antes de 1979. Belle And Sebastian

venían de Glasgow con un cancionero inteligente y sensible, inspirado en la Velvet, en Orange Juice, en el primer Bowie y en The Go-Betweens, entre otros. *Tigermilk, fue su primer trabajo, y tal vez el más sincero. Mary Jo, We Rule The School, o She´s Losing It son perfectas piezas de pop artesanal, obras pequeñitas de gran valor sentimental. Sí, este disco puede sólo atraer por curiosidad o por falsa nostalgia, pero esto serían errores sólo comparables al miembro de la tripulación del Titanic que dijo que aquello que aparecía a babor no era un iceberg. Mal año éste, cuando el mejor disco que se edita es de 1994. Los 90 son suyos y nuestro corazón también.*

★★★★★ ***X. S***

Salako

■ **Misicability**
■ Jeepster / Mastertrax
■ El disco de debut de Salako fue una verdadera sorpresa. Una nueva aproximación al pop desde la electrónica más desquiciada y el collage epiléptico. Se trataba de un montón de temas, algunos de los cuales eran media idea, algunos parecían no estar acabados y otros, realmente, eran lo mejor qure se había oído en mucho tiempo. Los oyentes de un programa de radio les votaron mejor disco del año y, junto a Belle & Sebastian, consiguieron convertir a una discográfica minúscula como Jeepster en la más cool del planeta. Ahora llega el segundo largo de estos pirados y, la verdad, es que la sorpresa ha sido notable. La confusión mayor. Musicability prácticamente abandona el lado más rítmico y programado del grupo para abrazar a los Beach Boys, los Beatles y la música de granja. Salako siguen componiendo bien, hallando buenas melodías y limitando sus temas a menos de cuatro minutos, pero hay algo que no acaba de cuadrar. Hacia la mitad de este largo disco nos encontramos con más de un tema realmente sospechoso, pero no pasa nada, pues hay más de diecisiete. Lo que pasa es que la coherencia se ha perdido y aunque el disco gana en variedad y capacidad de sorpresa, la mayoría de las veces esa variedad nos lleva al country y al folk más babosos y las sorpresas son más comparables a las de una peli de Carpenter que a una de Hitchcok.

★★★ ***X.S***

Ani DiFranco & Utah Phillips

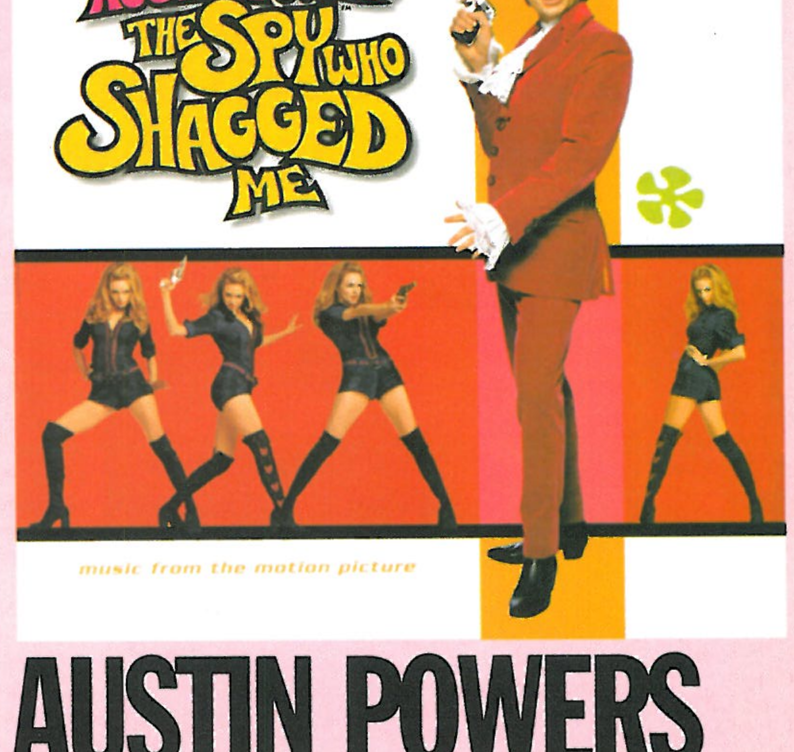
■ **Fellow workers**
■ Cooking Vinyl
■ En esta ocasión, la artista de Buffalo regresa a sus orígenes folk, lo cual no es de extrañar si tenemos en cuenta que se trata de un trabajo realizado al alimón con Utah Philips. Ani abandona las líneas más innovadoras exploradas en sus últimos trabajos en solitario y se embarca en un viaje de vuelta a las raíces, algo que se ha ido convirtiendo en una constante en sus últimos trabajos, aunque tal vez nunca de forma tan clara como ahora.
Con The past didn't go anywhere, Ani DiFranco recuperó para las nuevas generaciones a Utah Phillips, en un trabajo que, pese a tener mucho del estilo del cronista americano, no dejaba de ser un álbum con un estilo mucho más próximo al de esta pequeña guerrera. En cambio, en esta segunda colaboración, Ani deja mucho más terreno a Utah, tanto en lo estrictamente musical como en las letras. Aquí no encontramos esas historias de amor desgarradas a las que nos tiene acostumbrados Ani, sino que se trata de un conjunto de textos más propios de Utah Phillips. En Fellow workers, Utah aprovecha para hacer apología de las asociaciones de trabajadores, reclamar sus derechos o recordar la lucha por la abolición del trabajo infantil.
Entre los 18 temas que componen el compacto, destaca Pie in the sky, un tema clásico del folk americano, donde el público —porque se trata de un disco en directo— hace los coros en lo que resulta una de las canciones más divertidas. Otros momentos destacables son los de Stupid pledge —una bonita canción donde Ani hace los coros y nos obsequia por un momento con su voz más aterciopelada y suave—, la deliciosa Why come? —probablemente el mejor tema del álbum, donde de nuevo canta Ani y el público— o Direct action —en la que encontramos las mejores líneas de bajo propias del estilo de Ani como fondo perfecto para las historias recitadas por Philips.

★★★ ***X.L***

Luscious Jackson

■ **Electric Honey**
■ Grand Royal/ Capitol
■ Luscious Jackson es uno de esos grupos que, como sus protectores —palabra que ellas odiarían— Beastie Boys, toma influencias de todas partes y las mezcla con un estilo tan personal que su música lleva un sello propio indiscutible. El problema que tienen es que aparentemente están en tierra de nadie. Me explico. Carecen de la rabia que son capaces de demostrar los Beasties o el mismísimo Beck. O mejor dicho, si nos ceñimos al terreno estrictamente femenino, carecen (aparentemente) de una personalidad propia. Seguro que esta afirmación es falsa, pero para el público en general, habitualmente más interesado en las actitudes que en las músicas (sobretodo cuando hablamos de mujeres), Luscious Jackson no ofrecen ni la sensualidad (visual) de Madonna, ni la rabia incontrolable (actualmente en vías de extinción) de Courtney Love, líder de Hole, ni el (pretendido) aire intelectual de Alanis, ni ... Ellas simplemente hacen música, y además de la buena. Con este trabajo se han visto reducidas a un terceto, pero aún así sus márgenes musicales se han ampliado y suenan bastante más variadas de lo que nos tenían acostumbrados, llegando incluso a usar unas castañuelas en Devotion. Las perlas del disco son Nervous Breakthrough, que mezcla en su peculiar estilo el dance con el hip hop, todo de una manera muy pegadiza y bailonga y Ladyfingers, un bonito tema con toques feministas donde colabora su admirada Emmylou Harris. Otros temas destacables son Summer Daze, canción muy de los 80, donde abundan los samplers marcianos y que recuerda a bandas como Wendy and Lisa, o Fantastic Fabulous, que cuenta con la aparición estelar de la siempre estimulante Deborah Harry.
En conjunto, Electric Honey es un disco muy variado y agradable, que ofrece unas buenas canciones bien acabadas, pero que, de todas maneras no cuenta con temas que lo hagan un disco imprescindible. Aún así y, pese a resultar demasiado acaramelado a ratos, es un trabajo divertido y muy fresco.

★★★ ***X.L***



AUSTIN POWERS

B.S.O

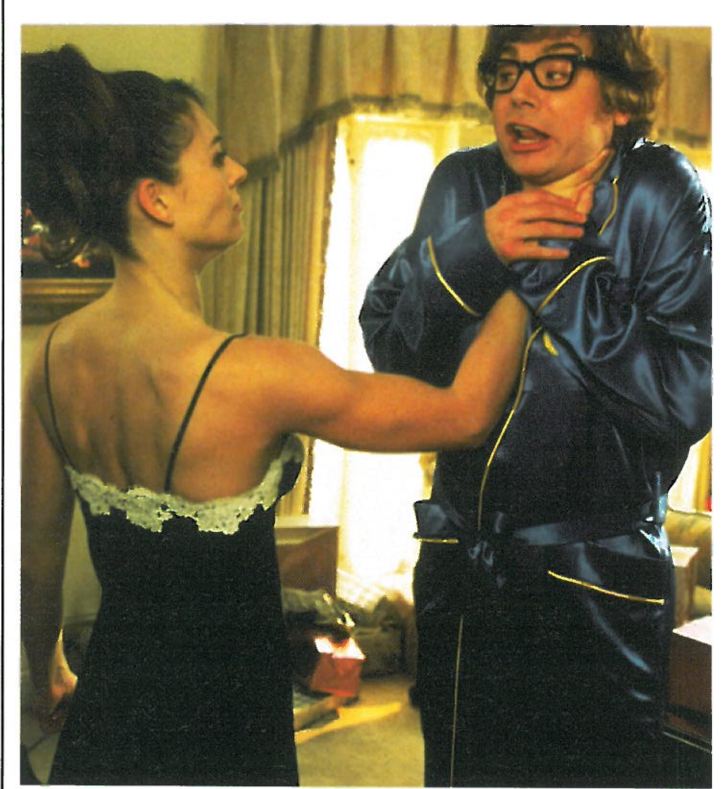
Warner

Era una tarde de sábado en Castellón. Las opciones eran atractivas todas: quedarse en el hotel viendo la tele, bajar al FIB a degustar algún grupo ultraindie y pillar un cebollón a las siete de la tarde o disfrutar de la oferta cultural de la ciudad. Optamos por lo último y en un ejercicio de liderazgo sin precedentes arrastré a seis personas a ver Austin Powers. "¿Por qué?", preguntó uno. Porque sale Liz Hurley. "Pero es que toca ese grupo de Leganés que mezcla trip hop, glam y post rock", otro excéntrico. ¿Toca Liz Hurley en ese grupo?" Ja, a ver quién me rebate esto. Todos al cine. Resultado: tres de mis amigos tardaron un mes en volver a hablarme, uno aún me lo recuerda y yo nunca he vuelto a proponer una película. Ahora vuelve el gran Austin con un film que seguro es igual de espeluznante y en el que además no sale Liz. Pero la banda sonora es otra historia. William Orbit y Madonna vuelven a colaborar en *Beautiful Stranger*, flautas, aires psicodélicos y un delicioso duh, duh, duh para uno de los mejores temas del 99 -no exagero, es todavía mejor que *Ray Of Light*-. También REM adaptan con gracia (¿Rem?, ¿gracia?, tal vez no era esa la palabra que buscaba) *Dragging The Line*, luego The Flaming Lips se hacen enormes y para rematar llegan Elvis Costello y Burt Bucharach recreando *I'll Never Fall In Love Again* y uno cree en Dios de nuevo. Pero que no se preocupe mi yo ateo, pues el disco tiene también temas a la altura de lo que la película será. De entre todos estos, como siempre, destaca Lenny Kravitz, un hombre con un afán de superación inconmensurable (¿creéis que soy malo? pues esperad a oir mi nuevo disco) y que aquí nos vuelve a dejar boquiabiertos con una versión de *American Woman*.

★★★ ***Xavi Sancho***

La película del mes

EL PUEBLO CONTRA MIKE MYERS
ÚLTIMA ASTRACANADA DEL AGENTE POWERS



■ El tío de la bata azul y las gafas de pasta negra ha osado desafiar al Imperio galáctico, y lo más gracioso es que ha vencido.

Austin Powers: La espía que me achuchó

■ Director: **Jay Roach** ■ Reparto: **Mike Myers, Heather Graham, Michael York, Robert Wagner**

Vuelve el irreductible Mike Myers con su repertorio de muecas, gangoseo y brocha gorda. El caso es que las multitudes le adoran y ha puesto de rodillas a la mismísima *Amenaza fantasma*.

■ "A ver si aprendéis de una vez que cuando yo me enfado alguien muere".



El público americano vive un apasionado romance con la más oligofrénica y zafia de las comedias. Parece mentira, pero al *Episodio 1* de *Star Wars* le han salido dos poderosos competidores: Adam Sandler, impresentable remedo de Jim Carrey que arrasa en taquilla con *El aguador*, y el feo, sobreactuado y estrangulable Mike Myers.

Sandler lleva dos pelotazos consecutivos y ya hay quien le considera uno de los actores (por decir algo) de mayor rentabilidad inmediata en la historia del cine. Pero Myers ha ido incluso más lejos. Gracias a él, *Austin Powers* compite en igualdad de condiciones con la película del poderoso Lucas, y hasta ha superado sus ingresos durante varias semanas. La crítica norteamericana ya ha encontrado un nombre para este extraño fenómeno: el efecto Myers, o la prueba irrefutable de que el humor atocinado y demente vende incluso más que los efectos visuales, el glamour y la nostalgia.

¿Cómo explicar si no que el verano de las galaxias se haya convertido en la era Powers? Lucas, Portman, Neeson y Mc Gregor componen un formidable equipo, pero han sido derrotados en su propio terreno por las disparatadas aventurillas de un espía retro, gafotas, calenturiento y monstruoso.

La historia arranca con el retorno a nuestro planeta del Doctor Malvado, un geniecillo de la destrucción masiva que acaba de escaparse de su ataúd criogénico y se muere de ganas de dominar el mundo y pasarle la mano por la cara a su enemigo Austin Powers. Esta vez, por obra y gracia de una muy socorrida máquina del tiempo, el enfrentamiento se producirá en el Londres de 1969. Desde el primer fotograma quedan muy claras las intenciones de Roach y su gente: encadenar un gag tras otro a un ritmo vertiginoso y mantener en todo momento un alto nivel de estupidez y delirio.

La primera entrega aun dedicaba algo de tiempo a insignificancias como presentar a los personajes o ir desarrollando una trama estructurada. Pero en el nuevo festival de Myers no hay sitio para nada que no sea humor visual y brocha gorda, en la más pura tradición de insensateces fílmicas tipo *Top Secret* o *Aterriza como puedas*. En esta selva de gags divertidos a veces y de dudoso gusto siempre, cada uno tendrá su preferido, aunque algunos (como el del trago de mierda líquida que pasa de boca en boca) son de éxito seguro. También *Algo pasa con Mary* reinó en las taquillas gracias a una broma más bien asquerosa.

Aunque, por supuesto, es Myers y nadie más que Myers el que explica por sí solo la estupenda carrera comercial de *Austin Powers*. Él es uno de aquellos histriones de inexplicable magnetismo que abren el saco de la risa en cuanto se les acerca una cámara. Ya sea su inhabilidad utilizando una absurda silla electrónica, su descubrimiento involuntario de Internet o el conflicto generacional con su hijo púber, lo cierto es que todo lo que hace este tipo a lo largo y ancho de la hora y media de metraje es un buen pretexto para la carcajada culpable. El listón está cada vez más alto, para triunfar el próximo verano en Estados Unidos (y, no nos engañemos, en la mucho más gazmoña y engreída Europa) hará falta llegar a cotas de submentalidad inimaginables.

★★★★ ***Aitana Eguru***

P

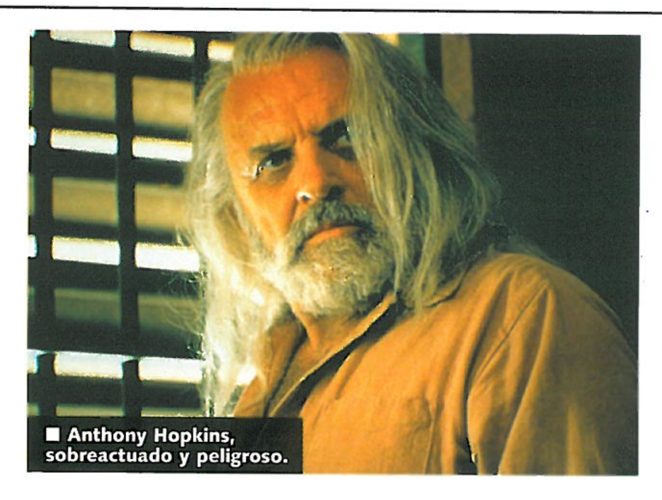
■ Director: **Darren Aronofsky**
■ Reparto: **Sean Gullette, Mark Margolis, Ben Shenkman**

■ Hay películas que están hechas para ser vistas por todo bicho viviente y que baten récords en taquilla. Un claro ejemplo de este tipo de films sería *Star Wars: La amenaza fantasma*. Pero también hay otro tipo de películas que sólo van dirigidas a una reducida parte de la población, pero que no por ello dejan de tener un pequeño grupo de fervientes seguidores. Son las llamadas películas de culto, que son odiadas por mucha gente pero amadas hasta el límite por unos cuantos. *P* está destinada claramente a entrar en este restringido grupo de películas que cuenta con perlas como *Eraserhead*. Y la comparación con ese magnífico experimento de David Linch no es gratuita, ya que en ambos films encontramos muchos puntos en común, lo cual no quita ni un ápice de originalidad a *P*.

La ópera prima de Darren Aronofsky, realizada con un presupuesto inferior al que destinan muchos films para 1 minuto de metraje —menos de 10 millones de pesetas— suple la falta de medios con un guión original, un metraje en blanco y negro —más barato, pero que ayuda a crear la asfixiante atmósfera que domina el film—, una música obsesiva cercana al trip-hop y mucha imaginación. El film nos explica el angustioso descenso a la locura de Maximilian Cohen, genio de las matemáticas obsesionado por la búsqueda del patrón que gobierna la Bolsa. En su camino se cruzará una empresa mafiosa con finalidades oscuras y unos fanáticos religiosos que buscan la comunicación con Dios a través de su nombre secreto, un número que Cohen debe descubrir con ayuda del ordenador que ha creado en su propia casa.

P resulta un thriller de ciencia ficción angustioso y obsesivo que pese a no estar destinado al público mayoritario se erigió como justa vencedora en el festival de Sundance. Si no eres de los que se conforma con las típicas americanadas y te gusta que estimulen tu mente, arriésgate con *P*.

★★★★ ***Xavier Lezcano***


■ Anthony Hopkins, sobreactuado y peligroso.

Instinto

■ Director: **John Turteltaub**
■ Reparto: **Anthony Hopkins, Cuba Gooding Jr.**

■ John Turteltaub es uno de los jóvenes directores de Hollywood que han sabido perfectamente adapatarse al star system y a los métodos de las grandes compañías. Ha realizado cuatro films para Walt Disney y bajo sus órdenes han pasado actores de la talla de John Travolta, Robert Duvall o Sandra Bullock. La última película suya que pudimos disfrutar por estos lares fue la insulínica *Mientras Dormías*, comedia romántica de pocas pretensiones y grandes resultados económicos. Y es que en este aspecto Turteltaub no perdona. Dale un par de actores de moda, guión mediocre y unos cuantos millones de dólares y te reventará la taquilla. Él y cualquiera. Jugar sobre seguro es la apuesta del Hollywood de los noventa, y este director es un caballo con cinco patas y una sobredosis de anebolizantes. *Instinto* es su nueva carrera en pos de desbancar a George Washington de los biletes de un dólar. Para ello cuenta con la inestimable colaboración de Anthony Hopkins y Cuba Gooding Jr. El primero se olvida de que era un actor británico de la vieja escuela y se lanza a interpretar un personaje de peligroso parecido con su ya célebre Aníbal el caníbal. Se trata de un hombre que guarda un secreto, un secreto que ha vivido con él en la jungla de Ruanda donde, para hacer los días más cortos, también se ha dedicado a cometer algunos asesinatos. Finalmente, el individuo es recluido en un centro psiquiátrico para enfermos muy enfermos. Allí pasa años sin decir palabra hasta que Cuba Gooding Jr., psiquiatra joven con aspiraciones, llega para desvelar secretos y ganarse el sueldo. Turteltaub juega perfectamente con las cartas que le dan. Consigue mantener la tensión y se acerca al esquema de *El Silencio de Los Corderos* tanto como puede. En fin, como ésta se estrenan una docena cada año, pero la mayoría son una tortura. Juega con las cartas que te dan y si son buenas, apuesta. Turteltaub siempre saca póker. Empleado del mes.

★★★ ***Nacho Puertas***

Eyes Wide Shut

■ Director: **Stanley Kubrick.**
■ Reparto: **Tom Cruise, Nicole Kidman.**

■ El único misterio sobre el matrimonio Cruise-Kidman que desvela "Eyes Wide Shut" es éste: en privado, Tom besa a su mujer subido a un tomo de la enciclopedia. Y si no lo hace, debería hacerlo. Nada más. Esto no es 'Qué Me Dices', es el testamento de uno de los Grandes Directores del Siglo. Poca broma, señores.

Quizá eso mismo pensaba la pareja maravilla durante buena parte del rodaje, de tan tiesos como se les nota a ratos. Y tampoco les pedía Kubrick tanto. Representar las crisis de un médico y una ama de casa felices tras nueve años juntos, con celos, dudas y discusiones de cama para lucirse un poco. Las infidelidades sólo son de pensamiento; las escenas de sexo, de clínica dental. Kidman gana a Cruise por tres dedos y por mayor soltura, aunque ambos están por debajo de lo esperado. No, no hablamos de picahielos ni sogas en la cama, sino de aprovechar la oportunidad para demostrarnos que realmente saben actuar.

¿Pero la había? Nic&Tom discurren por una felicidad casera que no llega ni a hacerse insoportable; sus flirteos con varios pretendientes en la fiesta inicial parecen de anuncio de cava; la gran crisis doméstica -ella confiesa que no le engañó, aunque ¡podría hacerlo!- tampoco provoca el fin del mundo: él casi se enreda con la hija de un paciente, casi se acuesta con una prostituta y casi acaba envuelto en una misteriosa orgía, tan amenazadora y excesiva como la última subida del butano. En verdad, el filme no acaba de mostrar ninguna gran verdad sobre el sexo y la vida en pareja. Ni el sospechoso destino fatal de los infieles, ni las angustias del estirado Cruise, ni las fantasías de la extralarga Kidman hacen más que tantear un terreno ya muy pisado, sin decidirse por dónde tirar y con bastantes altibajos. Quizá el fallecido director quiso decir que en el deseo todo es incertidumbre, y lo dijo tan bien que a nadie le quedó claro.

Sobre el ojo fílmico de Kubrick, no preguntes. Nosotros sólo trabajamos aquí. ¡Ah! Y Tom Cruise lleva haciendo el mismo papel veinte años. ¿Tanta diferencia hay entre sus problemas en Eyes... y los que sufre en Risky Business?

★★★ ***Marc Llorens***

Ravenous

■ Directora: **Antonia Bird**
■ Reparto: **Robert Carlyle, Guy Pierce, Jeremy Davies**

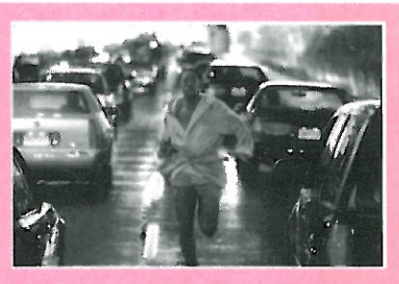
■ Después de triunfar mucho en casa y entre su grupo de amigos con la cáustica (y un poco idiota) Plunkett & Macleane, Robert Carlyle vuelve a optar al título honorífico de actor más raro del mundo con Ravenous, una atroz fantasía sobre canibalismo y otros demonios cotidianos.
La acción se desarrolla en California, en las gélidas cumbres de Sierra Nevada. Corre el año 1847, el capitán John Boyd (Guy Pierce) se dispone a pasar un plácido invierno en las montañas al mando de su puñado de impresentables, pero Carlyle (quién si no) se cruzará en su camino. Le explica que es el único superviviente de un grupo de colonos que se perdió en las cumbres montañosas. Cuando se les acabaron los alimentos, se vieron forzados a comerse unos a otros para sobrevivir. Lo que no le cuenta es que él se ha convertido en adepto del antiguo culto Weendigo, basado en la creencia de que comer carne humana fortalece y aumenta la esperanza e vida.
El resto es una noche de horror y vísceras más centrada en la creación de una atmósfera espeluznante que en el desarrollo de un hilo argumental digno de ese nombre. La odisea caníbal de Carlyle se aparta de los tópicos del cine de vampiros para centrarse en una visión descarnada pero no exenta de sentido del humor del canibalismo y la esoteria demente. Antonia Bird (otra rara contumaz, con una filmografía en la que no abundan los títulos para todos los públicos) factura una inteligente sátira con estética papel cuché. Por supuesto, éste es un espectáculo sólo apto para adictos al tequila y las guindillas, vegetarianos y espíritus sensibles difícilmente soportarán ver a Carlyle dándose un festín de intestinos crudos.

★★★ ***Ángel Urtubi***


■ Ravenous: California caníbal.

Este mes recomendamos...

ENEMIGO PÚBLICO







■ Directores: **Tony Scott**
■ Intérprtes: **Will Smith y Gene Hackman**

Y un día llegó Will Smith y se convirtió en un buen actor. Fue el día en el que no tuvo que esforzarse por robarle la escena nadie ya que era él el único en escena, el día en que el director era un tío con tan poca sangre que se quedaba dormido en su silla y no le indicaba el momento de hacer una broma sobre sus orejas o imitar a algún cómico de un canal de tele por cable americano. Y mira por donde, Smith resultó ser un buen actor. Algo ya sospechamos en *Six Degrees Of Separation*, pero luego la historia le condenó a ser él mismo y cada vez que le llegaba el extracto de su cuenta corriente había una nota al pie que le sugería volver a hacer esa broma que tanto funcionó en aquella serie de televisión. Aquí comprobamos que, al revés de lo que la lógica sugiere, lo que realmente le hace falta a un actor para ser bueno, no es un buen director, sino todo lo contrario. Tony Scott, hermano de Ridley y único ser capaz de convertir un gran guión (*Amor a quemarropa*) en una peliculilla, dirige este tecnológico homenaje a *Con La Muerte En Los Talones*. La trama ya la hemos visto en infinidad de películas –la última revisión tal vez fuera *La Red*-, pero sigue funcionando, y en casos como éste mejor de lo que cualquier previsión auguraría. *Enemigo Público* tiene un buen guión, está tratada con ritmo y rodada como un buen anuncio de colonia (CK, nada de Brummel), tiene un buen elenco de protagonistas y, por una vez, la tecnología está perfecta y lógicamente ensamblada en la historia. Y así, tras dos horas y un final genial, tenemos que rendirnos ante la evidencia de que esta a priori receta para la catástrofe es un gran entretenimiento hollywoodiense. Una película que no pasará a la historia, pero que cuenta con Gene Hackman. Y eso ni Tony Scott puede estropearlo. ★★★ *Xavi Sancho*

Lo opuesto al sexo

■ Director: **Don Ross**
■ Intérpretes: **Cristina Ricci, Lisa Kudrow, Martin Donovan**

Hay que ver cómo ha crecido Cristina Ricci, la primita anémica de *La Familia Adams*. Al hacerse mayor, empezó a lucir tops de princesita y faldas a lo casa de la pradera, pero no engañó a nadie. Sabíamos de sobra que ella es una encantadora víbora, lista como el hambre y mala como la sarna. Por fin alguien se ha dignado a darle un papel a su medida. Una chica que empieza la película escupiendo sobre la tumba de su padrastro, luego se liga al novio gay de su hermano mayor, le pega un tiro a su ex, se fuga a Los Ángeles (luego a Canadá), tiene un crío y vuelve a casa sin que ninguno de los personajes a los que putea y desprecia deje en ningún momento de comer de su mano. Un portento de chica. La única que consigue hacerle sombra es Lisa Kudrow, emotiva en su papel de tía solterona y amargada. Si no fuese por algún que otro toque de moderneo mal entendido y esa voz en off que sobrevuela innecesariamente las andanzas de Ricci y los suyos, esta película sería del todo deliciosa. Tal y como está, se queda en un melodrama inteligente y tierno con una protagonista ebria de expresividad y carisma. Más que suficiente. ★★★★

Ángel Urtubi

s

La Trampa

Si lo pensamos un momento, pocas películas buenas de Sean Connery podemos recordar. *El Hombre Que Pudo Reinar*, *Marnie La Ladrona*, algún 007 -aunque estos más por su encanto cutrekitsch que por sus verdaderos valores cinematográficos- y poco más. De la última década ninguna. Pero, ¿saben qué?, no importa. Sean sigue siendo el hombre más sexy del planeta, uno de los actores mejor pagados y más taquilleros y una presencia que por sí sola es capaz de darle encanto incluso a una película de Ron Howard. Casi. Las excusas ya no valen y *La Trampa* es un bodrio de dimensiones bíblicas. Un ladrón sexy, maduro, inteligente, socarrón, escocés. Una aspirante sobrada de ambición y desparpajo, guapa, sexy, novia de Michael Douglas. Roban algo, se pierde, ese tan malo resulta que es bueno y el bueno es malo. ¿O era al revés? ¿Cómo puede ser que no entienda una peli como ésta? Y es que le han dado tantas vueltas al final que esto ya no se aguanta por ningún sitio. Aunque, la verdad, me está haciendo reflexionar más que una peli de Costa Gavras. Ya está, el melo es el del FBI y Connery un ex agente y ella una agente doble y el metro en Singapur pasa cada treinta segundos y... no. Lo vuelvo a intentar. Connery un ladrón noble, la Zeta la novia del zorro, el negro un... ¡mierda! No hay manera, tendré que volver a verla, aunque no sé si podré soportarlo. ★

Xavi Sancho.

Rounders

■ Dir: **John Dahl**
■ Intérpretes: **Matt Damon, Edward Norton**

John Dahl es un director extraño. No es exactamente indie, tampoco mainstream. Nada dado al movimiento epiléptico cámara en mano, aunque tampoco es un minimalista dreyeriano. Hace películas pulcras, aunque sin llegar a anuncios de colonia estilo Adrian Lyne. Extraño. Suya es una de los mejores films de la década (*El clan de los irlandeses*) y suyo también es uno de los grandes bodrios de los últimos años (*Análisis Final*). *Rounders* es la última entrega de esta desconcertante carrera, un film de pocas pretensiones y magnos resultados. Un film que en su afán de decir poco acaba diciendo muchísimo. El argumento es bastante simple: Matt Damon se paga sus estudios de derecho gracias a su habilidad jugando al poker hasta que un día pierde todos sus ahorros en una partida con KGB (John Malkovich). Decide dejarlo y conseguirse una vida normal. Pero todo se complica cuando su excompañero (Edward Norton) sale de la cárcel con mil deudas y ganas de marcha. No va a poder dejarlo y la novia sí que le dejará. *Rounders* explora, rasca y encuentra, juega bien con el ritmo y hace creíbles a unos personajes que a priori tenían todos los números para convertirse en estereotipos lumpen. Regresa el mejor Dahl, arropado por un guión inteligente y por unas interperetaciones excepcionales. Tal vez sólo sea una debilidad mía. Tal vez sea el verano. ★★★★

Xavi Sancho

Deathmatch

La coalición entre depredadores y alienígenas sigue reinando en territorio PC. Por lo que respecta a las consolas, V-Rally 2 disfruta de su mes y medio de gloria en la PlayStation y el Racer de Star Wars se encarama al podio de la N64 seguido, cómo no, por Zelda.

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

PC Top 10	PSX Top 10	N64 Top 10	Game Boy Top 10
1. Alien Vs Predator	1. V-Rally 2	1. Castlevania	1. Super Mario Bros. Deluxe (C.)
2. Outcast	2. Final Fantasy VII (PLAT.)	2. Quake II	2. Rugrats- La película (C.)
3. Dungeon Keeper II	3. Gran Turismo (PLAT.)	3. Star Wars Episodio 1: Racer	3. Warioland 2 (C.)
4. Need for Speed IV	4. Syphon Filter	4. F-1 World Grand Prix	4. Bugs Bunny & Lola Bunny (C.)
5. Heroes of Might & Magic	5. Driver	5. GoldenEye 007 (Player's choice)	5. Super Mario Land 3
6. Commandos: Más allá del deber	6. Metal Gear Solid	6. Mario Kart 64 (Player's choice)	6. Asterix y Obélix (C.)
7. Star Wars Episodio 1: Racer	7. Street Fighter Alpha 3	7. All Star Tennis '9	7. International Superstar Soccer '99 (C.)
8. Star Wars: La amenaza fantasma	8. Crash Bandicoot 2 (PLAT.)	8. The Legend of Zelda: Ocarina of Time	8. Super Mario Land 2 (Classic.)
9. Roland Garros '99	9. Bug's Bunny Perdido en el Tiempo	9. F-1 World Grand Prix (Player's choice)	9. Conker's Pocket Tales (C.)
10. Total Annihilation 2: Kingdoms	10. Colin McRae Rally (PLAT.)	10. V-Rally '99 Edition	10. A bug's life (C.)

Top 10 Japón
(Todos los sistemas)

1. Mario Golf N64
2. Super Robot War Complete Box PSX
3. Racing Lagoon PSX
4. Dance Dance Revolution PSX
5. Ace Combat 3 Electrosphere PSX
6. Beat Mania append Gottamix PSX
7. Simple 1500 Series Vol 10 PSX
8. Pokemon Stadium 2 N64
9. Segare Ijiri PSX
10. Azure Kingdom: Slot Machine Simulator PSX

Top 10 EE. UU
(Consolas)

1. Super Smash Bros N64
2. Pokemon Red GB
3. Pokemon Blue GB
4. Star Wars Episode 1: Racer N64
5. Ridge Racer Type 4 PSX
6. Super Mario Bros DX GB
7. Street fighter Alpha 3 PSX
8. Syphon Filter PSX
9. Mario Party N64
10. Need for Speed: High Stakes PSX



Top 10 G.B.
(Todos los sistemas)

1. Gran Turismo PSX/PC
2. Star Wars Episode 1: Racer N64
3. Tomb raider 2 PSX/PC
4. Final Fantasy VII PC7PSX
5. Grand Theft Auto PC/PSX
6. Brian Lara Cricket PC/PSX
7. Grand theft auto: London 1969 PC/PSX
8. FIFA '99 N64/PC/PSX
9. Star Wars Episode 1: The Phantom Menace PC
10. Crash Bandicoot 2 PSX

Un mínimo de cincuenta juegos por plataforma, cada uno con su ficha, su comentario y sus estrellitas. Un trabajo de chinos, puedes creerlo. Todo sea por hacer de ti un consumidor informado.

PlayStation Top 20

1. V-Rally 2
Infogrames
8.990 ptas.
Exigente y selectivo. Otros simuladores automovilísticos premian la osadía, los reflejos o la falta de escrúpulos, pero ganar en V-Rally 2 sólo está al alcance de los buenos conductores.
★★★★

2.Final Fantasy VII
Sony
3.990 ptas.
Más que un juego de aventuras y rol, es una de las primeras películas interactivas que hemos tenido la suerte de ver. Inolvidable y excepcional.
★★★★★

3. Gran Turismo
Sony
3.990 ptas.
Probablemente el mejor juego de carreras del mundo. Toma un tazón de gráficos escandalosamente buenos y otro de un manejo casi perfecto y mézclalos con un chorrito de respuesta inmediata y niveles de profundidad ilimitados; añádele una pizca de modo de repetición, y habrás seguido la receta para un cóctel de placer que no te puedes perder. Sony ha empaquetado su pequeño disco negro con un fornido número de vehículos y pistas, y se ha asegurado de que todo se combina a la perfección. Una obra maestra que sólo podrán mejorar sus secuelas.
★★★★★

4. Syphon Filter
Sony
8.490 ptas.
Juego de acción y espionaje desarrollado en EE.UU que tiene poco que envidiárle a Metal Gear Solid. Estrellas invitadas: el motor de Tomb Raider y los disparos a la cabeza de GoldenEye.
★★★★

5. Driver
GT
8.490 ptas.
Driver ha dado un paso más allá, ha conseguido dotar de emoción un género plagado de simuladores cada vez más realistas. Para apreciarlo como merece, debemos tener en cuenta que no es un simple simulador de carreras, sino más bien un curso acelerado de conducción virtual. Y además, con genuina ambientación setentera y cinéfila.
★★★★★

6. Metal Gear Solid
Konami
7.490 ptas.
Esperado con ansia desde que empezaba a insinuarse, Metal Gear tiene un punto de partida muy brillante (eres un infiltrado y no un simple aniquilador de gatillo flojo y encefalograma plano) y luce y suena estupendo. Dicen que es un poco corto, pero cada minuto de este juego es oro puro.
★★★★★

7. Street Fighter Alpha 3
Virgin
7.990 ptas.
El juego más innovador y divertido que ha producido la licencia SF en milenios. Excelente acabado, soberbia animación en 2D y muchas novedades.
★★★★★

8. Crash Bandicoot 2 Platinum
Sony
3.990 ptas.
Controlas a un marsupial chiflado mientras cruza pantallas y recoge manzanas con los malos pisándole los talones. Interesante, aunque lineal y poco difícil.
★★★

9. Bugs Bunny Perdido en el Tiempo
Infogrames
7.990 ptas.
Infogrames ha encontrado la forma de comunicar la madriguera de Bugs con territorio PlayStation. Este juego intenta superar con valentía las limitaciones del género de plataformas, pero la acumulación de tópicos y los pobres movimientos de cámara hacen que no lo consiga del todo.
★★★

10. Colin McRae Rally
Proein
8.490 ptas.
Un giro con respecto a los juegos de carreras habituales, en el que haces rugir el motor por los circuitos campestres y sólo tienes al tiempo y al daño que sufre el coche como oponentes. La variedad de terrenos y los controles que responden a la perfección garantizan una sensación de conducción real.
★★★★★

11. Bichos
Sony
8.490 ptas.
Las aventuras de una hormiga. Está toscamente animado y no es otra cosa que un repetitivo paseo en el que tienes que correr, saltar y dar empujones.
★★★

12. Micro Machines v3
Codemasters
4490 ptas.
El viejo juego en 2-D con vista desde arriba se ha convertido en un pseudo 3-D para un público moderno, y es una maravilla. Hay 30 pistas nuevas, basadas en mesas de cocina y pupitres del cole, una cámara con un enfoque isométrico perfecto y un modo multijugador que está tan bien diseñado como Philipa Forrester. ¿Y todo esto por 4.500 ptas? Debemos de estar soñando.
★★★★★

13. Asterix
Infogrames
7.990 ptas.
Entre las fases de plataformas y su parte de estrategia, preferimos ésta última, aunque la participación en un combate de estrategia estilo Risk es donde se condensa el atractivo de este juego. La lástima es que es demasiado fácil.
★★★

14. Resident Evil Platinum
Capcom
3.990 ptas.
Genuinamente aterrador, es el primer juego en alcanzar los niveles de intriga hasta ahora reservados a las películas. Te sentirás como un personaje de Ya sé lo que hicisteis el último verano. Los detalles de fondo son muy satisfactorios y el argumento perfecto. Gracias a la línea Platinum, ahora puedes incluirlo entre tus cartuchos favoritos.
★★★★★

15. Time crisis Platinum
Sony
3.990 ptas.
El escenario es un sendero preparado para que enfrentes una gran cantidad de hombres pistola en mano con la intención de no dejar nada con vida. Excitante, sangriento y muy fluido.
★★★★★

16. Cool Boarders Platinum
Sony
3.990 ptas.
Snowboarding para las masas. El modo para dos jugadores y las impagables competiciones con el tuerto y computerizado rival del modo solitario son grandes mejoras con respecto a la entrega precedente.
★★★

17. Tekken 3
Sony
8.490 ptas.
Allá van de nuevo. Una importante mejora con respecto a sus antecesores; es gráficamente perfecto y los nuevos movimientos satisfacen tanto a principiantes como a veteranos. Una amplia variedad de subjuegos, *bonus* y personajes escondidos significan que hay tanto que hacer que es casi el *Mario* de los juegos de lucha.
★★★★★

18. Resident Evil 2
Capcom
8.990 ptas.
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada substancial, y lo que hay que resolver es parecido a lo del primer juego. Pero *Resident Evil 2* es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado junto con una actuación de mejor calidad te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de zombis). Y las escenas que hay de por medio son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) toda la noche.
★★★★★

19. Bloody Roar 2
Virgin
7.990 ptas.
Se agradece la habilidad de los personajes para transformarse en luchadores animales, flexibles y rápidos, pero al juego le falta variedad, profundidad y delicadeza.
★★★

20. FIFA 99
EA
7.490 ptas.
Es cierto que los juegos de FIFA nunca han tenido la jugabilidadde sus competidores, pero han sabido hacerse irresistibles gracias a las licencias que poseen, con las cuales puedes diseñar el partido que quieras y además ganarlo, gracias a que el árbitro puede ponerse de tu lado.
★★★★

También a la venta...

Lucha

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter
Virgin
7.990 ptas.
Es un producto Capcom pero esta vez no es un éxito. Y eso que la idea de reunir a los héroes de Street Fighter y los personajes de la Marvel parecía tener futuro. Poco creativo y demasiado difícil.
★★

Evil Zone
Spaco
8.490
Manga de anticipación violenta y peculiares movimientos de cámara para este beat'em up tocado por el dedo invisible de la magia.
★★★

Dead or Alive
Sony
Precio no disponible
Un solvente *beat 'em up*. Parece poco interesante, pero sus gráficos son todo lo rápidos que quieras y se aparta hábilmente del estilo de lucha de *Tekken* con su inteligente uso de los contraataques y con el énfasis en agarrar al adversario y enviarlo por las nubes. Evita la opción "rebote de pecho".
★★★★

Kensei
Konami
7.990 ptas.
Un *beat 'em up* menos ostentoso que *Tekken*, pero su amplia gama de personajes y su profundidad lo convierten en un juego muy largo. Le falta calidad gráfica y sentido del humor, pero con un montón de desafíos y unos oponentes que aprenden, ¿quién podría quejarse?
★★★★

Mortal Kombat 4
GT Interactive
8.490 ptas.
Aunque presenta gráficos en 3-D, este sangriento juego de lucha no ha conseguido sacar un buen provecho a la dimensión extra. Diez años después, los controles y los personajes se están quedando anticuados.
★★★

Mortal Kombat Trilogy
GT Interactive
3.990 ptas.
Como los tres anteriores; la rápida y cómica lucha que ofrece este juego sólo satisfará a los fans de la serie.
★★★

Soul Blade
Sony
3.490 ptas.
Este juego sustituye las luchas con puños ensangrentados de *Tekken* por armas estruendosas bañadas en folklore, por lo que satisface los gustos de todo tipo de jugadores. Los movimientos se ejecutan más fácilmente que en *Tekken*, pero todavía ofrece una de las acciones en *beat 'em up* más rápidas de PlayStation. Mucha diversión por poco dinero.
★★★★★

Rival Schools
Virgin
7.490 ptas.
Profesores y alumnos saltan al ring en este juego de lucha absolutamente loco al estilo de *Grange Hill*, con movimientos exagerados y una enorme selección de modos y subjuegos. Técnicamente no es una maravilla, pero si divertidísimo, gracias a unos movimientos fáciles de ejecutar.
★★★★

Street Fighter Collection
Virgin
Precio no disponible
Bofetadas multiplicadas por tres: contiene los dos *Street Figher* y un *Street Fighter Alpha* retocado. Hay una buena selección de luchadores, pero le falta la destreza y el carácter adictivo que tiene *Tekken*.
★★★

Tekken 2
Sony
3.490 ptas.
Fue el mejor *beat 'em up* hasta que llegó *Tekken 3*. El segundo de esta serie y tan esplendoroso como cabría esperarse viniendo de Sony, con modelos de personajes que no estarían fuera de lugar en una demo prerrenderizada, y luchas con sentido. El modo para un jugador es totalmente absorbente (algo raro en un juego de lucha) y está lleno de movimientos brillantes, jefes y secretos a los que clavar los dientes.
★★★★★

WCW Nitro
THQ
8.990 ptas.
Unos controles para partirse de risa e interacción cero. Estos chiflados en bañador no te despertarán ninguno de tus instintos ocultos.
★★

WCW/nWo Thunder
Proein
8.490 ptas.
Un wrestling soporífero. Es lento y no responde bien. Un bodrio total.
★

WWF Warzone
Acclaim
7.990 ptas.
Unos tipos grasientos con leotardos que lo resuelven todo a bofetada limpia.
Los movimientos y los personajes hacen que el juego sea interesante y el genial modo "crea un jugador" te permite construir y personalizar a tu propio luchador. Le falta variedad, y es algo lento.
★★★★

Carreras

GTA: London
Proein
4.990 ptas
Una buena secuela del mítico Grand Theft Auto. Está ambientado en el Londres de finales de los 60, los escenarios han sido recreados con minuciosidad fanática y la banda sonora es genial. Aún así, resulta un poco repetitivo.
★★★

360°
Virgin
7.490 ptas.
Una especie de WipEout acuático. O sea, uno de aquellos simuladores de carreras en que la ficción científica sustituye a las ruedas. Correctito.
★★

Need For Speed Road Challenge
Ea Sports
7.990 ptas.
Eterno como el agua y el aire, con gráficos grandes como la vida y velocidad aterradora. Pero no es Gran Turismo.
★★★★

Formula 1 '97
Psygnosis
4.990 ptas.
Una continuación muy necesaria para el simulador original del «pasatiempo» predilecto de Damon Hill. Todas las estadísticas están aquí, junto con una capacidad de reacción aumentada y una oposición más realista. El modo para dos jugadores no le hace justicia.
★★★★

Formula 1 '98
Psygnosis
7.990 ptas.
Una simulación de conducción muy mediocre. Vistas inadecuadas y un manejo horrible. Qué lástima.
★★

Monaco Grand Prix
Ubi Soft
7.995 ptas.
En el género de carreras la competencia es dura, y este nuevo título de Ubi Soft está bien preparado. Frente a la saga de *F1* sólo lo oscurece su falta de nombres reales, pero lo supera en el aspecto técnico.
★★★

Need for Speed 3
EA Sports
Precio no disponible
Hay muchos modos que hacen que el juego dure más, unos gráficos geniales y una buena sensación de velocidad. La oportunidad de despistar a la policía y el modo para dos jugadores hacen de este el mejor *NFS* hasta el momento,

pero, como tantos otros, se queda corto con respecto a *Gran Turismo*.
★★★★

Psybadek
Psygnosis
7.490 ptas.
Una mezcla de plataformas y snowboard. Bonitas peripecias, pero es tan difícil como absurdo.
★★

Rally Cross 2
Sony
6.990 ptas.
Tres coches y tres tipos de terreno. Demasiados choques, carreras fuera de la pista y un manejo terrible.
★★

Rage Racer
Sony
7.990 Ptas.
Un juego de carreras de recreativa en tu propia casa. La tercera parte de la serie de *Ridge Racer* es veloz, tiene buenos gráficos y está lleno de opciones. Éste es tu juego de carreras si lo que te va son los coches de gran potencia (a diferencia de los de *Gran Turismo*). Los coches alcanzan una velocidad increíble cuando bajan por pendientes. El único fallo que quizás tiene es que no hay la posibilidad de jugar con la pantalla partida en dos vistas diferentes. Pero el modo de enlace compensa esto de sobras. Superado por *Ridge Racer Type 4*.
★★★★★

Ridge Racer Revolution
3.490 ptas.
Segundo puesto dentro de la serie de juegos de carrera. Es una mejora sustancial respecto a *Ridge Racer*, con una pista de más calidad, más velocidad y un paisaje precioso. Las carreras que resultan de esto son rápidas y endiabladamente difíciles de dominar. La mayor dificultad radica en tus contrincantes, que aprovechan el mínimo fallo por tu parte para adelantarte.
★★★★★

Road Rash 3D
EA
7.990 ptas.
Un juego de carreras para la gente a la que le gusta ver moratones en sus semejantes, pero esta extraña combinación a base de competir y abofetear a otros conductores no cuadra muy bien.
★★★

Rollcage
Sony
7.490 ptas.
Un juego de carreras futurista y caótico. Los increíbles decorados, las vueltas de campana y los coches que pueden saltar, girar y dar vueltas para acomodarse a cualquier terreno y contorno son geniales, pero la velocidad y la facilidad con que se producen los choques crea una gran sensación de arbitrariedad e inseguridad. De todos modos, apúntate a una carrera divertida y original.
★★★★

Running Wild
Sony
6.990 ptas.
Con lo que puede considerarse el primer *run 'em up* te parecerá que vas a pie. Muy lento.
★

Tank Racer
Ubisoft
Precio no disponible
Ni siquiera las 22 pistas con escenarios que puedes destrozar a tu antojo hacen atractiva esta carrera de ruidosos tanques.
★★

TOCA 2
Codemasters
8.490 ptas.
Un garaje repleto de coches que se manejan de forma diferente y acogen una acertada física de conducción. Si no fuese por su intensa dificultad, éste sería el juego de carreras perfecto, con circuitos y velocidad acertadas, y un nivel de suavidad que asusta.
★★★★

Tommi Makinen Rally
Europress
7.990 ptas.
El rival de *Colin McRae* está repleto de pistas (130) y te ofrece la opción de poder crear todavía más, pero en la meta es derrotado por sus competidores.
★★★

Vigilante 8
Proein
8.990 ptas.
Conducción destructora ambientada en los 70. Destruir edificios y coches mientras conduces vehículos de los años 70 suena muy bien, pero cuando la recompensa son sólo más explosiones en cada nivel, la monotonía acaba invadiéndolo todo.
★★★

WipEout 2097
Psygnosis
3.490 ptas.
Una mejor apuesta que el original para la compra casual de un juego de carreras, ya que la curva de aprendizaje es más suave; pero la nueva, y más difícil, clase de conducción hará que a los veteranos les salten las lágrimas. Tiene una oposición controlada por CPU excelente, más armas y las pistas más retorcidas a este lado del Atlántico, aunque, si se nos permite decirlo, en comparación con algunas de las maravillosas ofertas actuales, está empezando a verse algo anticuado.
★★★★★

Deportes

Actua Golf 3
Gremlin
7.990 ptas.
Buenos golpes, ocho circuitos, toda una variedad de torneos tanto en los modos para un jugador como en el multijugador, y unos decorados encantadores. No ofrece nada nuevo, pero su habilidad y los maravillosos comentarios de Peter Alli lo dejan en muy buena posición.
★★★★

Actua Soccer 3
Gremlin
7.990 ptas.
Agradablemente difícil y de gráficos muy fluidos. Un juego que discurre como una defensa brasileña bien compenetrada. Le falla la animación en ocasiones, pero sigue siendo una buena continuación, aunque no muy mejorada.
★★★★

All Star Tennis '99
Ubi Soft
7.490 ptas.
Una recreación seria, es rápido y extenso, pero una cámara bastante inadecuada hace las cosas difíciles. Prueba con el modo multijugador y el subjuego "tenis bomba".
★★★

Bloodlines
Sony
6.990 ptas.
Corres entre remolinos giratorios y apaleas a los equipos contrarios. Muy rápido, y demasiado simple.
★★

Triple Play 2000
EA
5.990 ptas.
Un juego que transpira amor por el beisbol. El sistema de control es una delicia y su atmósfera del todo inmejorable.
★★★★

Everybody's Golf
GT Interactive
6990 ptas.
Las imágenes son simplistas pero la jugabilidad es compleja, y presenta un enfoque arcade que inyecta una agradable explosión de velocidad. Está muy bien si no te tomas el golf muy en serio. ¿Y quién lo hace, aparte de Faldo?
★★★★

ISS Pro '98
Konami
8.490 ptas.
Konami destaca sobre sus desesperados rivales con licencias después de afilar su título original de forma maravillosa. La jugabilidad es más suave, las tácticas más sutiles, los gráficos más bien hechos, marcar un gol tiene una mejor recompensa y con los pases te recorrerán estremecimientos de éxtasis por la espalda. Y el comentario de Tony Gubba es extrañamente sedante.
★★★★★

Knockout Kings
EA Sports
7.490 ptas.
Un simulador de boxeo, con un sistema de barras de estado para que te asegures de no soltar el botón "Hit" (pegar) hasta que tu oponente cae. Hay muchos modos, una sección para crear tu propio jugador y la oportunidad de enfrentarte a un Mohamed Alí virtual. Eso es boxeo inteligente.
★★★★

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
Sony
7.490 ptas.
Un sistema de control perfecto, muy buenos escenarios y una IA muy potente son las principales bazas de este simulador deportivo de la Namco.
★★★★

NBA Live 99
EA Sports
7.490 ptas.
Eso sí es un mate: una suave captación de movimiento, caras de concentración y unos modos Simulation y Arcade que deberían satisfacer a los devotos del baloncesto y a la gente normal de la misma manera. Los fans de Rodman deberían estar contentos con la abundancia de estadísticas y el modo para crear a un jugador.
★★★★

NFL Blitz
GT Interactive
Precio no disponible
Fútbol americano simplificado y divertido que abandona el estilo habitual (recargado de reglas y con pausas para descansos cada par de minutos) y se dirige hacia algo que vale más la pena (con el énfasis en la velocidad, en los controles simples y en la utilización de los puños), por lo que resulta muy divertido.
★★★★

NHL 99
EA
7.490 ptas.
Hockey sobre hielo para coleccionistas de discos. Demasiados goles y muy poca acción. Te decepcionará.
★★

Sensible Soccer: European Club Edition
GT Interactive
7.490 ptas.
Una actualización de un juego de fútbol de la vieja escuela, con partidos aburridísimos, en los que chutar y hacer pases es tan difícil que se te retorcerán los dedos del pie.
★★

Tennis Arena
Ubi Soft
Precio no disponible
Está bien, pero no ofrece nada que no tengan ya los muchos simuladores de tenis que hay por ahí. Al sacrificar las tácticas complicadas para ganar en simplicidad, pierde profundidad.
★★★

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf
EA Sports
7.490 ptas.
Le pillarás el truquillo enseguida. Con un montón de circuitos reales para deleitarte la vista, *PGA Tour Golf* ofrece una simulación realista y cargada de opciones del juego sobre hierba. La mecánica del juego deja un poco que desear, pero el conjunto vale la pena.
★★★★

Total NBA '98
Sony
Precio no disponible
Es un simulador que requiere mucha determinación para aprender y jugar con éxito, debido a la inteligencia de los contrincantes controlados por la CPU. El modo donde puedes crear a tu propio jugador, la gran cantidad de opciones que hay, más el control total que ejerces sobre tus jugadores, hacen de *Total NBA '98* un juego adictivo y visualmente atractivo.
★★★★

UEFA Champions League 98/99
Proein
7.790 ptas.
Pasado y presente del fútbol europeo a tu disposición, para que te entretengas en crear un equipo realmente grande. Atractivo, pero un tanto pesado.
★★★★

Plataformas

Crash Bandicoot 3
Sony
3.490 ptas.
El desmadre marsupial puesto al día. Apenas se separa un par de pasos de su exitoso y divertido hermano mayor.
★★★

Castelvania
Konami
9.490 ptas.
Un juego de plataformas de estilo "retro" basado en los vampiros y el ocultismo, y que sacrifica los gráficos en favor del tamaño. Cuesta un poco acostumbrarse, pero como cualquier otro juego en 2-D de la vieja escuela en el que tienes que correr y saltar, es envolvente, emocionante y adictivo. Y no hay comerciantes de flautas italianos.
★★★★

Croc
Fox Interactive
3.990 ptas.
Un juego de plataformas de aspecto agradable, que intenta superar a *Mario 64* pero queda arruinado por unos ángulos de cámara extraños, por unos niveles mal diseñados y por una completa falta de originalidad.
★★★

Croc 2
EA
7.990 pts. Bonito, colorista y muy imaginativo. La trama se ha refinado y gana en profundidad con respecto al original. El problema es que es demasiado difícil para ser un plataformas.
★★★

Gex: Deep Cover Decko
Proein
8.490 ptas.
Vas por todas partes saltando sobre las cabezas de los malos y buscando objetos. Todos los elementos usuales de un plataformas están aquí, pero hay un sentido muy limitado de la libertad y el trazado es bastante extraño.
★★★

Gex 3D: Enter the Gecko
Take 2
Precio no disponible
Pretende ponerse al nivel de *Mario*, pero los saltos y demás no dan esa sensación de libertad que te ofrece el otro juego. Por otra parte, hay que decir que el diseño de los niveles casi iguala al de Nintendo, y tienes 125 movimientos a tu disposición.
★★★★

Heart of Darkness
Ocean
7.490 ptas.
La aventura en 2D que hacía ya tiempo que esperábamos. Épica gálica exageradamente difícil sobre un niño y su perro, en la que tiendes a acabar teniendo que jugar a boleo.
★★★

Jurassic Park: The Lost World
Sony
Precio no disponible
Juego con dinosaurios para controlar a tu «dino» a través de un paisaje soso en 3D.
★★

Legacy of Kain: Soul Reaver
Proein
7.995 ptas.
No es tan difícil como *Tomb Raider III*, quizá tampoco tan fascinante, pero la combinación de aventura y RPG siempre brinda mucha emoción. En *Soul Reaver* (no lo confundas con *Blood Omen*, que era un título de menor calidad) tienes además la ventaja de no perder tiempo mientras se cargan los niveles, pues eso ocurre automáticamente.
★★★★

Lucky Luke
Infogrames
7990 ptas.
Esta aventura de niños pretende ser un poco «retro», al incluir secciones con *bonus* pertenecientes a otros géneros de juego. Su *look* de dibujos animados y su simplicidad hace de este un juego entretenido aunque poco duradero.
★★★

Megaman X4
Virgin
7.990 ptas.
Sufre de un exceso de diálogo y eso de correr y saltar en estilo «retro» da la sensación de ser muy pasado de moda.
★★

Ninja: Shadow of Darkness
Proein
7.990 Ptas.
Ha llegado el hombre de negro, otro aventurero en 3D, con una buena gama de bofetadas, patadas y magia. Entretenido, pero bastante difícil, y con un sistema de cámara un poco extraño.
★★★

Oddworld: Abe's Exodus
GT Interactive
8.490 ptas.
Juego de plataformas con puzzles protagonizado por un alienígena muy ágil. Paséate por pantallas en 2D y rescata a tus amigos, y por el camino resuelve enigmas. A veces pone de los nervios, pero los detalles acertados que tiene más sus maravillosos gráficos hacen de este un juego entretenido y duradero.
★★★★

Oddworld: Abe's Oddysee
GT Interactive
3.990 ptas.
Está muy influenciado por el clásico *Flashback*. Por vez primera Abe se nos hace auténticamente simpático, y aparecen una serie de elementos originales. Se tarda algún tiempo a dominar los controles, pero están bien pensados, y el juego es inmenso, con rompecabezas que te romperán la cabeza.
★★★★

Pandemonium 2
BMG Interactive
Precio no disponible
Plataformas en pseudo-3D, ya que el camino ya está marcado. Además, no encontrarás ningún tipo de reto. Caos total.
★★

Rugrats
Proein
5.990 ptas.
Puzzle de extraña animación, defectuosos controles y preocupante falta de dinamismo. Fiel al cómic en que se inspira, pero más bien pobre en su forma de recrearlo y, además, demasiado difícil para niños pero simple y repetitivo para los más crecidos.
★★

Skull Monkeys
EA
Precio no disponible
Gráficos preciosos que se mueven bastante rápido, pero no es más que una nueva versión del juego de plataformas en 2D *Earthworm Jim*. Quizás tenga algún interés para jugadores pre-adolescentes, sobre todo por los chistes tan malos que tiene.
★★★

Spyro the Dragon
Sony
7.990 ptas.
Protagonizado por un pseudo dinosaurio violeta al estilo del mundo de las muñecas Barbie, este juego de plataformas en 3D bello e inmenso está pensado para niños, como se puede deducir de la simplicidad de los primeros niveles. Pero las misiones de rescate de dinosaurios y las plataformas en sí están bien conseguidas.
★★★★

Tenchu
Activision
8.490 ptas.
Este juego de lucha y exploración (una combinación de Lara Croft y artes marciales) protagonizado por un sujeto que se mueve con ayuda de un garfio, podría haber alcanzado las cinco estrellas si no fuera por el parpadeo de pantalla y la cámara molesta.
★★★★

Top Lista

Tombi
Sony
7.490 ptas.
Algunos elementos de juego de rol, y tareas innovadoras añaden divertimento a este plataformas en 2D de la vieja escuela. Se basa mucho en los secretos y el diseño de los niveles para ponerlo en marcha.
★★★

Shoot´em up

Apocalypse
Proein
8.490 ptas.
Un *shoot 'em up* futurista y colosal, con una curva de aprendizaje que está bien, y sin exceso de cosas por resolver que interrumpan el ritmo de la acción. Entretenimiento sólido y violento.
★★★

Asteroids
Syrox
5.990 ptas.
El concepto original no ha cambiado, pero la existencia de potenciadores y los efectos especiales que casi dañan la vista hacen que sea entretenido para la generación de los noventa, aunque un poco pasado de moda.
★★★

B-Movie
GT Interactive
8.490 ptas.
Un curioso *shoot 'em up* en 3D de tiro al alienígena, en estilo años cincuenta con naves espaciales que parecen de dibujos animados. El control complicado y el alto nivel de dificultad son garantía de un ataque de nervios.
★★★

Colony Wars
Psygnosis
Precio no disponible
Este culebrón espacial al estilo de *Wing Commander* tiene buenos gráficos y te hará pasar buenos ratos, pero la estructura de las misiones, que no te permite rehacer una que hayas fallado, hará que te comas el mando de rabia.
★★★

Colony Wars: Vengeance
Psygnosis
Precio no disponible
De apariencia impresionante, esta continuación te llevará a ti y a tu nave a través de una serie de misiones en primera persona y batallas espaciales brutales. El exceso metodológico pone de los nervios, pero tiene un realismo que hará morirse de envidia a los fans de *La guerra de las galaxias*.
★★★★

Doom
GT Interactive
3.990 ptas.
Excelente reconversión del *shooter* en primera persona revolucionario de iD. Por si has estado de vacaciones durante los últimos años, te informamos que *Doom* va de un tipo que avanza por cavernas futuristas, agujereando a todo objeto que se mueva. El hecho de que los gráficos estén anticuados permite que reluzca la jugabilidad y el diseño de los niveles.
★★★★★

Duke Nukem
GT Interactive
8.490 ptas.
Un *shooter* en primera persona de muy mal gusto, protagonizado por un psicópata y varias chicas bombón semi-desnudas. Muchas posibilidades de juego, y niveles diseñados según sitios reales. Pero empieza a parecer un poco caducado.
★★★★

Forsaken
Acclaim
3.990 Ptas.
Un combate a muerte en una carrera para conseguir los últimos recursos de un planeta que está condenado. Es un *shoot 'em up* con túneles y planeadores. Los controles son un poco complejos, pero el aspecto visual te hará seguir jugando túneles a través.
★★★★

G-Police
3.490 ptas.
Cuando empiezas a guiar a tu agente del futuro en su moderna nave, enviando a los criminales al calabozo, al principio te parece tan fácil como controlar a un niño de tres años en un supermercado. Pero si sigues con él, descubrirás una apremiante experiencia, especialmente en los momentos en que consigue introducir alguna estrategia mientras tú no miras.
★★★★

Nuclear Strike
EA
Precio no disponible
Varios vehículos, helicópteros, pistolas, misiones y demás, junto con el factor de estrategia que nace del hecho de que hay poco fuel y armas. Bastante aburrido.
★★

Point Blank
Sony
6.990 ptas.
Sólo se les podía ocurrir a los japoneses crear un juego de tiro a la diana en que aparecen ninjas y pirañas. Tiene un modo para cuatro jugadores y es muy adictivo. Invita a tus colegas para una sesión de birras y disparos divertidísimos.
★★★★

Retro Force
Psygnosis
6.990 ptas.
Un *shoot'em up* de la vieja escuela francamente aburrido.
★★

R-Types
Virgin
6.990 ptas.
Fieles conversiones de la primera y segunda parte de *R-Types*. Diseño de niveles muy conseguido, potenciadores muy buenos y fuerte adicción. Y todo esto cabe dentro de tu televisor portátil.
★★★★

R-Type Delta
Sony
7.990 ptas.
Esta actualización nos trae de regreso al más que destructivo «Force», ahora con armamento reforzado. Pero la falta de imaginación en la confección de los niveles y las atiborradas pantallas son bastante decepcionantes.
★★★

Reboot
EA
Precio no disponible
Destruye a un dictador con ayuda de planeadores. Interesante variante del género *shoot 'em up*. Los niveles bien trabajados y los buenos gráficos crean un ambiente auténtico. Pero es demasiado repetitivo y tiene unos controles problemáticos.
★★★

Small Soldiers
EA
Precio no disponible
Soldaditos de plomo se lanzan a la aventura. Buena imagen y bien hecho, pero este *shooter* en tercera persona no entretiene.
★★

Estrategia

Command & Conquer
Virgin
3.990 ptas.
Un sofisticado simulador de guerra basado en mover el cursor por la pantalla. Eres el responsable de administrar todos los recursos y decidir cuándo enviarás a tus hombres a la muerte. Es muy popular, consistente y envolvente, pero ya empieza a estar anticuado. El diseño de los niveles y la velocidad de la acción hacen de él una ganga, así que te recomendamos vivamente.
★★★★★

Command & Conquer: Red Alert
Virgin
Precio no disponible
La continuación de Command & Conquer contiene algunas mejoras, como los gráficos perfeccionados y un sub-juego. Si al llegar a la masacre no tienes *mouse*, entonces réstale una estrella a este juego por la dificultad que tendrás en controlar a tus diminutos hombres. A parte de esto, es un buen juego con la tira de misiones.
★★★★★

Constructor
Acclaim
7.490 ptas.
Construye tu propio imperio urbano. Señala y haz clic para construir casas y mantener a los habitantes satisfechos. Tendrás que habértelas con toda una serie enemigos, rivales y locos que te pondrán las cosas difíciles durante el juego. Es de gran complejidad y muy completo.
★★★★

Global Domination
Psygnosis
7490 ptas.
Bastante difícil de aprender a jugar, pero a la larga, este juego de guerras usurpacerebros gusta y satisface.
★★★

KKND: Krossfire
Infogrames
7.990 ptas.
Frustrante dificultad en «apuntar y hacer clic», con un modo especial para dos jugadores.
★★

Populous: The Beginning
EA
7.990 ptas.
Esta recomendable conversión del título para PC, en la que puedes formar tribus que te veneren y destruyan a tus enemigos, se controla enseguida y es tan grande que le dedicarás semanas enteras. Es muy envolvente y los gráficos en 3-D crean una gran sensación de libertad.
★★★★

Treasures of the Deep
Sony
Precio no disponible
La escasez de niveles se ve compensada por el aumento progresivo de dificultad y la extensa gama de armas y misiones de exploración submarina. La parte de buceo en sí es muy inconsistente.
★★★★

Wargames
EA
7.990 ptas.
Las misiones son sencillas y poco numerosas, pero es una buena alternativa a *Command & Conquer*, con altas dosis de acción. La extensa gama de vehículos y el juego para dos jugadores de capturar banderas te hará pasar un buen rato viendo perecer al enemigo.
★★★★

Warhammer: Dark Omen
EA
8.990 ptas.
Este juego sufre la maldición de los malos controles. Tener que repetir misiones te pondrá de los nervios.
★★★

RPGs

Alundra
Psygnosis
7.490 ptas.
Una trama interesante junto con un toque de estilo arcade. Es tan importante moverse y saltar como resolver rompecabezas difíciles pero lógicos.
★★★★

Breath of Fire III
Virgin
7.490 ptas.
Paséate por un paisaje en pseudo-3D, y conversa con la gente mientras resuelves cosas. La interesante historia (tienes que combinar genes para dar poderes especiales a dragones) hace que te involucres, aunque a veces encontrarás que es un poco lento.
★★★★

The Granstream Saga
Sony
6.990 ptas.
Una trama que promete, pero que después resulta convertirse en una serie de misterios que resolver simples y evidentes. El resultado es un juego de rol pedestre.
★★

Megaman Legends RPG
Virgin
7.490 ptas.
La muy esperada puesta al día del juego de plataformas y disparos de los '80. El elemento de rol confiere sabor oriental y profundidad al asunto, pero el repetitivo disparar contra robots gigantes puede que te canse.
★★★

Wild Arms
Sony
6.990 ptas.
Un juego de rol importante, eclipsado solamente por el clásico *Final Fantasy VII* (ver arriba). Padece el mismo síndrome de batallas aleatorias que el otro juego, y los gráficos demasiado anticuados te quitan la capacidad de adentrarte en el juego, pero aun así te enganchará.
★★★★

Aventura

Tomb Raider II
Proein
4.990 ptas.
Las misiones de Lara Croft mezclan aventura y acción de modo alucinante. Sus peligrosas exploraciones y el diseño ejemplar de niveles lo convierten en una digna continuación del primero.
★★★★★

Hard Edge
Infogrames
7.990 ptas
Es un buen juego de espionaje y acción, en el que se desvelan las turbias relaciones entre una gran corporación y un grupo de traficantes de armas. Puedes jugar con cuatro personajes diferentes y es compatible con Dual Shok.
★★

Diver´s Dream
Konami
8.490 ptas.
Es en esencia un juego del estilo de *Tomb Raider*, pero subacuático. *Diver's Dream* está lleno de monstruos marinos y misiones inteligentes pero es lento y ofrece poco margen de respuesta. Reproduce muy bien la sensación de estar bajo el agua.
★★★

Resident Evil 2
Capcom
8.990 ptas.
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada sustancial, y lo que hay a resolver es parecido a lo del primer juego. Pero *Resident Evil 2* es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado junto con una actuación de mejor calidad te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de zombis). Y las escenas que hay de por medio son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) toda la noche.
★★★★★

Puzzle

Bust-A-Move 2
Acclaim
3.990 ptas.
Te olvidarás de que tienes que dormir de vez en cuando. El juego más sencillo y adictivo que existe desde que un ruso tuvo la idea mientras jugueteaba con las piezas de Lego de sus hijos. Lo único que tienes que hacer es aparejar las cosas esas deformes para limpiar la pantalla. Es simple de conseguir, pero el modo para dos jugadores os mantendrá a ti y a tu amigo despiertos toda la noche. En el modo de un jugador te quedarás sin amigos.
★★★★★

Bust-A-Move 4
Taito
6.990 ptas.
Juego rompecabezas muy adictivo. El objetivo consiste en nada más que aparejar burbujas de colores. Es tan fácil de aprender y a la vez tan difícil de dejar como las versiones anteriores. Hay un modo llamado «bubble link» que da para un juego de ritmo mucho más acelerado, y algunos niveles con cosas nuevas. Pero no vale la pena comprarlo si ya tienes una versión anterior.
★★★

Devil Dice
Sony
6.990 ptas.
Esta versión en 3D del dominó pero con dados no es el juego simple para cualquier ocasión. Pero una vez te metes dentro, es difícil de dejar. Esto ocurrirá una vez te acostumbres a su intensa velocidad y al miedo que producen esos personajes que hay en el medio.
★★★★

Live Wire
Sci
Precio no disponible
Completando los cuadrados con la finalidad de colorear las fichas del tablero obtendrás el mismo aburrimiento que con un librito de pasatiempos.
★

Shangai: True Valor
Activision
7.990 ptas.
Juego chino horroroso de emparejamiento de fichas. Muy complicado.
★

Super Puzzle Fighter II
Virgin
Precio no disponible
Este juego buenísimo es el resultado de una mezcla de *Tetris* y *Bust-A-Move*, con una pizca de *Street Fighter* (por los personajes que aparecen). Las jugadas acertadas producen un combate sobre pantalla. El modo para dos jugadores es brutalmente adictivo, pero si te pones a jugar al modo para un jugador tendrás a tu familia llamando a la puerta de tu habitación porque no te han visto durante todo el mes.
★★★★★

Swing
Software 2000
Precio no disponible
Una variación de *Bust-A-Move* algo más lenta, donde las bolas oscilan según el dictado de la gravedad. Es una experiencia adictiva, pero vas a necesitar tiempo para dominarlo.
★★★

Worms
Ocean
3.990 ptas.
Juego de batalla multijugador con invertebrados peleones. Hace demasiados esfuerzos en vano para ser mono y diferente. Ofrece poco interés en modo para un jugador.
★★★

Fiesta

Bomberman World
Sony / Hudsonsoft
7.490 ptas.
Juego de laberintos y bombas. La versión en 3D isométricas de este juego clásico es pesada y poco original. Por suerte, sí es adictiva en modo multijugador.
★★★

Poy Poy 2
Konami
8.490 ptas.
Lanza-trastos multijugador que te ponte a correr a lo loco para recoger cosas y lanzárselas a tus contrincantes. Es divertido, sobre todo jugando con amigos, pero a la vez es algo confuso.
★★★

Retro

Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2
Midway
Precio no disponible
Los juegos que nos ofrecen son *Millipede, Road Blasters, Paperboy, Crystal Castles, Marble Madness* y *Gauntlet*. Pero ninguno de ellos se mantiene en pie en una era donde se tiene que tener mucho pecho para convertirse en estrella de los videojuegos.
★★★

Bubble Bobble/ Rainbow Islands
Sony
Precio no disponible
Una buena ración del rancho de la vieja escuela, con juegos multipantalla de acción saltimbanqui protagonizados por Bub y Bob. No se aguanta al lado del fontanero italiano y del erizo azul.
★★★

Sony Museum 1
Sony
7.490 ptas.
Saluda a los abuelos *Galaga, Pacman, Pole Position* y *Rally X*. La primera entrega de juegos bajo el título de *Sony Museum* es la mejor de todas, y pondrá

nostálgico a más de uno. Pero aparte de esto no hay mucho más, ya que los juegos son demasiado sencillos por el precio que pagas por ellos.
★★★

Ace Combat 2
Sony
7990 ptas.
Es tu oportunidad para volar en tu propio pájaro mecánico a la vez que resuelves millones de combates. Al principio, está bien, pero cansa de seguida.
★★★

Music Creation for the PlayStation
Codemasters
6.990 ptas.
Fabrica tu propio tecno y crea tus propios temas musicales mediante la manipulación de trozos de melodías e imágenes. Demasiado difícil para principiantes e insultante para profesionales.
★★★

PaRappa the Rapper
Sony
Precio no disponible
Únete a un perro simpático y musical. La selección de melodías geniales hace que esto sea muy original y divertidísimo. Te lo acabarás en una tarde, pero te lo pasarás bomba.
★★★★

PC Top 20

1.Aliens VS Predator
EA
3990 ptas.
Juega como *marine*, Alien o Predator, y prueba suerte en cualquiera de los 10 niveles. El diseño de los escenarios es excelente y la atmósfera está muy bien conseguida, pero puede ser demasiado difícil.
★★★★

2. Outcast
Infogrames
5.990 ptas.
Todo un mundo por explorar, un argumento de Óscar y un genial repertoriode armas e ítems. Un defectuoso sistema de gráficos perjudica mucho a este juego atractivo y original.
★★★

3. Dungeon Keeper 2
EA
7.995 ptas.
Ser malo tiene su encanto. Al menos ésa es la nada edificante tesis de Dungeon Keeper 2, un juego tenebrista y subterráneo en el que la maldad es la mejor de las estrategias posibles.
★★★★★

4. Star Wars Episodio 1: La amenaza fantasma
EA
7.995 ptas.
Una aventura gráfica con licencia Star Wars que permite a los fans de la trilogía repasar de arriba a abajo *La amenaza fantasma*. Tal vez esperábamos un poco más, pero no es un mal juego.
★★★

5. Requiem
Proein
7.995 ptas.
Eres un ángel, y tu misión es que el Bien triunfe, aunque sea utilizando métodos un poco expeditivos. Divertidísimos súper poderes y armas que tampoco están nada mal.
★★★★

6. Saga: La Furia de los Vikingos
Friendware
7.450 ptas.
Intenta aumentar la natalidad en tu aislada y mugrienta aldeucha vikinga. Después surca los mares al mando de un puñado de depredadores humanos y negocia o destruye.
★★★

7. Commandos: Más allá del deber
Proein
3.995 ptas.
Se trata de un juego genial, pero exige paciencia, pues hay que adaptarse a él poco a poco, y no sólo es poco flexible sino muy difícil. Sería deseable que las armas y los soldados se pudieran configurar con cierta libertad.
★★★★

8. Resident Evil 2
Virgin
6.500 ptas.
Tienes que acribillar zombis y coleccionar objetos para llegar al fondo de la siniestra plaga desencadenada por el virus-G. Buena atmósfera de terror, aunque la cámara fija entorpece el juego.
★★★

9. Star Wars Episodio 1 Racer
EA
7.995 ptas.
UnaEstaba llamado a ser la carrera del siglo, pero lo cierto es que se ha quedado a medio camino. ¿Las razones? La inteligencia artificial de los rivales deja mucho que desear, es menos adictivo de lo esperado y los controles son demasiado complejos. Aun así, en materia de velocidades supersónicas no tiene rival.
★★★

10. Civilization: Call to Power
EA
7.995 ptas.
Lleva a una sociedad desde el año 4000 a. de C. hasta el futuro. *Call to Power* sacrifica la calidad gráfica a favor de una mayor complejidad y durabilidad. De esta forma, construir ciudades y ganar guerras se convierte en una compleja tarea que requiere mucha planificación.
★★★★

11. Baldur's Gate
Virgin
7995 ptas.
Controla una pintoresca banda de ladrones, elfos y hechiceros en este juego de rol de tipo tradicional. Toma tiempo adquirir precisión con los controles, pero es un juego de excitante combate en tiempo real e impresionantes gráficos isométricos en 3D.
★★★★

12. X-Wing Alliance
EA
6.790 ptas.
Pertenece al lote de los inspirados en *Star Wars*, y te da la oportunidad de luchar en escenarios del doble de tamaño que el juego original. El equilibrio entre los modos para un jugador y multijugador y la rápida instalación son algunas de sus ventajas.
★★★★

Shogo: Mobile Armour Division
Dynamic Multimedia
2.995 ptas.
Es un *shoot 'em up* en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot.
Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
★★★★

13. Silver
Infogrames
6.990 ptas.
Se trata del tradicional argumento del ser poderoso y malvado que somete a un pueblo mientras algunos héroes valientes se enfrentan a él. Los gráficos de ambiente y el modelado están muy bien, pero son muy grandes en relación al tamaño de los personajes. La cámara deja mucho que desear.
★★★★

14. RollerCoaster Tycoon
7.990 ptas.
Construir atracciones y hacer a la gente feliz es interesante durante un rato, pero Bullfrog lo hizo mejor con su *Theme Park*. Un juego muy completo y lleno de detalles, pero no especialmente divertido.

15. Age of Empires: El Auge de Roma
Microsoft
Precio no disponible
Un excelente juego de estrategia en tiempo real que despliega todo su potencial en las campañas para un jugador. Las partidas multijugador, en cambio, se nos antojan algo deslustradas por su falta de originalidad. El editor de escenarios es estupendo.
★★★★

16. Sim City 3000
EA
6.690 ptas.
¡Si no te gusta tu ciudad, hazla de nuevo! Pero no creas que es tan simple; la gran variedad de decisiones que se tienen que tomar en este juego te convencerán de lo complejo pero divertido que puede ser el diseño y construcción de una ciudad desde el principio.
★★★★

17. Half-Life
Sierra
6.990 ptas.
Se escenifica en un ambiente terriblemente verosímil e incorpora puzzles coherentes y adversarios tan astutos que te sorprenderás. Todo esto en medio de preciosas detonaciones enemigas.
★★★★★

18. Railroad Tycoon II
Proein
7.995 ptas.
Es una mejora respecto al original. La administración de fondos y la dirección de trenes se acentúan más, quitándole importancia y tiempo a la aburrida construcción de raíles. Hay montones de zonas temporales y trenes con los que puedes jugar, y la gama de opciones te permite encontrar un juego a tu medida. Es genial.
★★★★★

19. Rainbow Six
Red Storm
7.495 ptas.
El género de los *shoot'em up* cuenta ahora con un miembro más cerebral; la profundidad estratégica de *Rainbow Six* se ve en el hecho de que una bala puede arruinar tu carrera. El punto flojo de este juego está, sin embargo, en la poca inteligencia artificial de los oponentes.
★★★★

20. Command & Conquer: Ultimatum
6.795 ptas.
Obra maestra y pionera de la estrategia.
Si los Nod te marean, humíllalos con tu sabiduría estratégica. Todos los desarrolladores lo han copiado.
★★★★★

También a la venta...

Carreras

V-Rally
Infogrames
4.895 ptas.
Ciertamente es otra importación de un juego para consola, pero sus virtudes no pueden dejarse pasar por alto. Cómpralo tranquilamente, y ya verás cuánto han mejorado la versión original
★★★★★

Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Sales Curve
6.990 ptas.
El juego que despertó tantos debates y controversias vuelve de nuevo. Con una mejora a nivel estructural, que nos proporciona elementos nuevos, como carreras, *deathmatches* y potenciadores y acción automovilística sangrienta, es bastante satisfactorio.
★★★

Superbikes World Championship EA
5.990 ptas.
Este simulador de motociclismo puede ufanarse de contar con mejores licencias que cualquier otro en el mercado, lo que lo hace con mucho el más realista. Tendrás que tomarte tu tiempo para conocerlo, pero llegarás a experimentar una conducción realmente emocionante.
★★★★

Official Formula 1
Proein
7.995 ptas.
El juego que trajo un soplo de cordura al mundo del pC. Funciona con un Pentium 90 y no requiere tarjeta de gráficos. Y es genial, con muchas opciones de juego y licencia completa.
★★★★

King Quest: Mask of Eternity
Havas Interactive
6.750 ptas.
Un juego visualmente asombroso que intenta disimular su condición de juego de rol mediante efectos variados. Pero se le ve el plumero por el tipo de combate y los rompecabezas. Aun así, es fácil de jugar y muy entretenido.
★★★★

Mad Trax
Black Friar
6.995 ptas.
Mal planteado, malos contrincantes, mal sistema de detección de colisiones y, en definitiva, mal rollo. Cosas del futuro lejano
★★

Powerslide
GT Interactive
8.990 ptas.
Tiene buen aspecto, se mueve a la velocidad de un rayo y se comporta de forma realista. Pero tiene el problema de que tiende a ser frustrante y que te lo acabas enseguida.
★★★

TOCA 2 Touring Car
Codemasters
7.995 ptas
En ningún momento deja de ser impactante. El tratamiento realista hace que hasta las vueltas de reconocimiento proporcionen placer. Si además tomamos en consideración las carreras extras que contiene, esto es algo que vale la pena comprar.
★★★★★

Readline Racer
Ubi Soft
4.995 ptas.
Montones de pistas y un buen número de contrincantes en este veloz juego de carreras de motos acilindradas. Por suerte, el correr no se limita a mantener apretado el botón de aceleración, ya que necesitarás destreza para no caerte de tu moto.
★★★★

Viper Racing
Havas
4.975 ptas.
Coches de carreras que van a por todas. La mecánica exageradamente realista de este juego da pie a unas carreras muy autenticas. Además, hay opciones multijugador y la posibilidad de reajustes en tu coche.
★★★

Deportes

FIFA 99
EA
5.795 ptas.
Tiene todas las posibilidades visuales, pero es demasiado fácil hacer goles (principalmente con los jugadores veloces). Es más recomendable para principiantes que para quienes quieran disfrutar de una aventura propiamente futbolística.
★★★

Football World Manager
Ubi Soft
Precio no disponible
Una buena cantidad de equipos, una interfaz fácil de usar y poca cantidad de estupideces financieras. A veces, resulta un poco difícil enterarse de lo que está pasando.
★★★

The Golf Pro
Empire
2.795 ptas.
Un nuevo sistema de darle a la pelota complica la jugabilidad, pero se va haciendo más fácil con la práctica. Las imágenes del césped harán que tengas ganas de entrar en la pantalla y tumbarte por ahí. La física que controla las pelotas está muy bien conseguida.
★★★★

Links LS '99
Proein
7.995 ptas.
Los gráficos son preciosos, pero tarda mucho en dibujar el paisaje. Además, utiliza el sistema de la barra de potencia que utilizan la mayoría de simuladores de golf. Aun así no nos podemos quejar, ya que nos ofrecen cuatro campos, ocho jugadores y 30 modos de juego.
★★★★

NBA Live 99
EA
5.990 ptas.
Más bolas, pero esta vez con canastas. Es demasiado fácil, sobre todo por culpa del bajo nivel de los contrincantes que controla la consola. Pero funciona bien, es visualmente una maravilla y te ofrece la tira de opciones.
★★★★

World Cup '98
EA
Precio no disponible
Solamente desde el punto de vista de la licencia y de los gráficos, este juego ya gana a muchos. Pero aparte, aunque no constituye tampoco ninguna mejora sustancial respecto a *Road to the World Cup*, tiene un juego fluido y tenso, con elementos de estrategia.
★★★

Plataformas

Rayman
Ubi Soft
Precio no disponible
Este plataformas de estilo retro es poco satisfactorio y demasiado simple.
★★

Shoot 'em up

Heretic II
Proein
7.995 ptas.
Es un *shooter* tradicional y tridimensional. Viene con hechizos defensivos y ofensivos incluidos, y tiene sus controles, armas y gráficos en su sitio.
★★★★

Blood II: The Chosen
GT Interactive
7.990 ptas.
Paseos en 3D con los derrames de sangre más bestias vistos por aquí en los últimos tiempos. Una historia con gancho y buena variedad de mapas.
★★★

Forsaken
Acclaim
7.990 ptas.
Uno de los juegos 3D más intensos que tendrás en tu PC. Casi un *Quake*, *Forsaken* te deja solo en unas mazmorras llenas de tipejos, misiles, recargas de pistolas y efectos especiales de película. Además, ofrece la mejor acción en túneles y los mejores *deathmatch* para 16 jugadores que nunca hayan existido.
★★★★★

Future Cop: LAPD
EA
5.990 ptas.
Contiene niveles grandiosos donde puedes practicar tus dotes anticriminales. Pero se reduce demasiado a disparar instintivamente, con pocas oportunidades de utilizar tu cerebro.
★★★

Jedi Knight
Proein
Precio no disponible
Un buen relanzamiento de este cruce entre *La guerra de las galaxias* y *Quake*. El papel que hacen las Fuerzas es sustancial, y el diseño de niveles y cosas a resolver son resultado de un buen rato de cavilación. Tanto para amantes como para detractores del conocido filme.
★★★★

Klingon Honor Guard
Proein
7.495 ptas.
Hay una serie de factores raros en este *shooter* en 3D basado en la serie televisiva *Star Trek*, como por ejemplo que a veces terminas una misión mucho antes de haber llegado al final del nivel. Pero estas cosas se olvidan por el hecho de que la experiencia es intensa.
★★★★

Top Lista

Quake II
Proein
7.995 ptas.
Mucho de lo mismo, pero en este caso más de algo que ya era de gran calidad. *Quake II* es mejor jugarlo a través de la red, y te ofrece más monstruos (aunque no más listos), pistolas inmensas, diseño de niveles mejorado y un motor adaptable.
★★★★★

Rainbow Six
Red Storm
7.495 ptas.
Protagonizado por héroes de las fuerzas de combate especiales, esto es un *shooter* en tercera persona que te sitúa en casos realistas de terrorismo. El efecto de realismo está conseguido y la cantidad de estrategia necesaria hace que tengas que utilizar tu cerebro más a menudo que en los otros *shooters*.
★★★★

Shadow Warrior
Proein
Precio no disponible
Fracaso en primera persona. *Gore* gratuito y dificultad exagerada.
★

Shogo: Mobile Armour Division
Dynamic Multimedia
2.995 ptas.
Es un *shoot 'em up* en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot. Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
★★★★

Sin
Proein
7.995 ptas.
Acción de disparos tradicional. Tiene los gráficos de *Quake II*, el estilo de misiones de *GoldenEye* y las pistolas enormes de *Duke Nukem*. Desgraciadamente, *Half-Life* ya lo ha hecho. Y mejor.
★★★

Thief: The Dark Project
Proein
7995 ptas.
Es un *shooter* en primera persona que sustituye el estilo de ir a saco de *Metal Gear Solid* por un estilo sigiloso. El ambiente que crea está bien, pero engancha poco.
★★★

Trespasser
EA
5.990 ptas.
Shooter con dinosaurios decepcionante.
Disparar a dinosaurios es difícil, aburrido y deprimente.
★

Unreal
GT Interactive
6.990 ptas.
Sin duda alguna, es el juego de estilo *Doom* más rápido y entretenido que hay para PC. Está lleno de momentos geniales casi de película, un ambiente a lo grande, enemigos inteligentes y gráficos que te dejarán boquiabierto. Hay que decir que las armas son tan poco potentes que a veces tienes la impresión de que te estás defendiendo con un tirachinas.
★★★★★

Wing Commander: Prophecy Classic
EA Classics
8.990 ptas.
Tus pilotos valientes se enfrentan a una amenaza alienígena no identificada. No es monótono como uno esperaría después de haber visto los otros de la serie. Hay momentos en que parece una verdadera película de ciencia ficción, estropeado por las estadísticas que van apareciendo en la pantalla de vez en cuando.
★★★★

Estrategia

Caesar III
Havas
6.995 ptas.
Hay dos maneras de jugar a este juego: o bien como si se tratara de *Sim City*, donde te dedicas a construir tu propio imperio, o bien como un juego de misiones. Es complicado, pero dedícale tiempo y verás que a la larga es adictivo y entretenido.
★★★★

Delta Force
Erbe
7.495 ptas.
Esto no es estrategia sino una batalla desenfrenada, con armamento y escenarios casi de verdad. Resultas matando a tus propios hombres en medio de la batalla y un par de balas que te entren son suficientes para acabar contigo.
★★★★

Command & Conquer Classic
EA Classics
Precio no disponible
Escoge un ejército cualquiera, señala con el cursor y haz clic para crear recursos y guiar a tus hombres a la batalla. Ha estado ampliamente superado, pero es ideal para quien no haya jugado nunca a un juego de estrategia en tiempo real.
★★★

Dark Reign
Proein
Precio no disponible
El escenario futurista de este juego de batalla en tiempo real, junto con la inteligencia de sus misiones y la claridad de la interfaz hacen de esto una experiencia placentera. Al precio reducido que está no te sabrá mal aun cuando veas que el sonido y los gráficos dejan mucho que desear.
★★★★

Deo Gratias
Frendware
Precio no disponible
Eres Dios y administras el universo. La interfaz es confusa y, teniendo en cuenta que representa que dominas el universo, tienes muy poca sensación de control.
★★

Dungeon Keeper
EA Classics
Precio no disponible
En esta épica llena de estrategia pones en marcha tu propia cámara de tortura. Al principio te resultará algo difícil, sobre todo por culpa de la mezcla de modos de juego y cámaras. Pero el sentido del humor que tiene y la jugabilidad conseguida harán que al final te enganches.
★★★★★

Dune 2000
EA
6.990 ptas.
Este nuevo juego de construcción de tu propio imperio contiene 27 niveles y tres «tribus» para escoger. Pero es demasiado simplista como para que realmente te lo puedas pasar bien.
★★★

Gangsters
Proein
7.995 ptas.
Este juego situado en los años treinta combina lo mejor de los juegos de construcción a lo *Sim City* con los elementos de los juegos de estrategia por turnos. Los controles son complejos, pero se agradece porque te ofrecen mucho juego.
★★★

Duelo de hechiceros
Virgin
Precio no disponible
Este juego de estrategia en tiempo real lleno de caballeros y brujos te proporciona un entorno de hechizos y creación de monstruos verdaderamente genial. Los personajes principales están bien diseñados, la trama te engancha y los 30 mapas son lo bastante realistas como para hacerte creer que realmente te encuentras allá.
★★★★★

Machines
Acclaim
7.990 ptas.
Dos ejércitos de robots se enfrentan por el dominio de un planeta desconocido en un juego de estrategia en 3D. Puedes fabricar más de 50 máquinas distintas con sus características particulares, acudir a 25 tipos diferentes de armas y construir 9 estructuras en cada uno de los 5 niveles tecnológicos. Un verdadero derroche de posibilidades para sacar partido al género de estrategia.
★★★★

MechCommander
Proein
7.995 ptas.
Basado en el juego de mesa *Battle Tech*, y un poco por debajo de la acción de los Mech Warrior, *MechCommander* puede alardear de su logística bien planificada, su detalle minucioso y su ejemplar diseño de niveles.
★★★★

Populous: The Beginning
EA
6.990 ptas.
Construye cabañas, crea guerreros y luchadores, consigue hechizos para transformar la tierra, combate y derroca a tus enemigos, etc. Esencialmente es lo de siempre, pero hecho de forma más fácil de llevar a cabo, y además en 3D. Jugarás sin duda durante horas seguidas.
★★★★

Starcraft
Blizzard Entertainment
3.995 ptas.
La misma combinación de construcción, investigación, administración de recursos como su predecesor *Warcraft*, pero contiene detalles nuevos y complejidad que le inyectan vida nueva a este género.

The Settlers III
Blue Byte
7.450 ptas.
Esta tercera entrega te permite construir ciudades para una variedad de razas diferentes, y después dedicarte a la administración de recursos hasta la saciedad. Los combates no están a la altura de otros, pero en general está bien diseñado y perfeccionado hasta un punto inimaginable.
★★★★

Sid Meier's Alpha Centauri
EA
6.990 ptas.
Reconstruye la sociedad terrícola mediante una buena cantidad de recursos y un par de clics de tu mouse. Hay poco a descubrir, ya que todo es bastante lógico y deducible, pero las cosas nuevas que se han añadido (entre las que figuran terreno ondulado y nuevas tecnologías) y lo mucho que hay por aprender salvan a este juego.
★★★★

Star Wars: Supremacy
LucasArts
Precio no disponible
Una caja de Pandora llena de estrategias, con un resultado de gran complejidad.
★★

This Means War
Editor no disponible
Precio no disponible
Más acción del tipo apunta y haz clic. Tu misión consiste esta vez en salvar al mundo de un virus electrónico que amenaza a todos los ordenadores. Es enrevesado y demasiado difícil.
★★★

Total Anihilation
GT Replay
7.990 ptas.
Es más intenso que los *Command & Conquer*, y tan fácil de usar como una muñeca hinchable (lo que no quita que sea igual de interesante para expertos). Las batallas son la repera y en Internet puedes encontrar cosas para añadir. No dudes en comprarlo.
★★★★★

UFO: Enemy Unknown
Editor no disponible
Precio no disponible
Pon a prueba tu cerebro con este juego cargado de alienígenas. Combate por turnos de la mano de los mismos que inventaron los clásicos para Spectrum *Chaos* y *Rebelstar*. A primera vista no atrae, pero la trama es compleja y los controles están muy bien.
★★★

Uprising
Ubi Soft
7.995 ptas.
Grita órdenes a tus fuerzas de tierra, y luego únete a ellos dentro de un tanque, presenciando así la batalla en primera persona. El juego combina muy bien la administración de recursos con tiroteos a lo loco, dando como resultado un juego curioso e interesante.
★★★★

Warcraft
Editor no disponible
Precio no disponible
Divertido, pero a veces complicado. Este juego se ha superado más de una vez, pero al precio que está sale a cuenta. Te verás llevando a cabo proezas en tiempo real en lugares muy bien ambientados, con todo tipo de brujos y caballeros a tu disposición.
★★★★

Wargasm
Infogrames
Precio no disponible
Este simulador de guerra ultrarrealista contiene unos gráficos que harán que tu familia se piense que te has dedicado a mirar reportajes sobre la guerra de Kosovo y la posibilidad de controlar las batallas desde dos puntos de vista diferentes: la del soldado y la del comandante. Uno de los juegos de este género más completos e impactantes que hay en el mercado.
★★★★

Warzone 2100
Proein
7.995 ptas.
Si eres un fanático de juegos como *C&C*, y estás pidiendo más de lo mismo, búscate un cartucho de *Warzone 2100* y tendrás estrategia en tiempo real en 3D con los mejores gráficos en su género. Los combates son extraordinarios, pero también entretenidos y realistas, con explosiones y descargas luminosas para satisfacer a los más exigentes.
★★★★

Western Front
Empire
Precio no disponible
El hecho de que no puedas guardar el juego en medio de una batalla significa que te tienes que pasar horas jugando sin parar. Penoso.
★★

X-COM: Interceptor
Proein
7.995 ptas.
Esta combinación de estrategia en tiempo real y acción en 3D se nos presenta tan fluido y efectivo como sus predecesores. Y el resultado es otra vez excelente.
★★★★

RPG

Biosys
Take 2
Precio no disponible
Mantén una cúpula en funcionamiento. Mal programado y confuso.
★★

Fallout 2
Interplay
5.990 ptas.
Juego de rol al estilo de los viejos tiempos. A medida que te vayas moviendo por esta ciudad apocalíptica te espantarás por los gráficos en 3D isométrico, los combates por turnos y la gran cantidad de estadísticas. Pero en el fondo es un juego simple, y te enganchará. El desarrollo de la trama bien planificado añade placer a esto.
★★★★

Blood Omen: Legacy of Kain
Activision
Precio no disponible
Juego lineal, monótono y repleto de sosos vampiros.
★★

Dark Earth
MicroProse
7995 ptas.
Paséate por una tierra postapocalíptica, charlando con la población que queda y recogiendo objetos con la finalidad de restaurar la luz. Las cosas que hay para resolver resultan un poco extrañas y difíciles, pero los gráficos son inmejorables.
★★★★

Diablo
Blizzard
Precio no disponible
Un juego de rol en tiempo real que es muy intuitivo, con profundidades a descubrir si te adentras en sus entrañas. Matanzas de monstruos aventuras violentas y hechizos a montones, para mantener entretenidos a los fans de este género.
★★★★

Final Fantasy VII
EIDOS
7.995 ptas.
¿Por qué el PC no tiene también el mejor juego de rol de la historia? Te mantendrá despierto toda la noche, te hará llorar, también hará que te salga sangre por la nariz (sólo si alguien te da en la cara con la caja del juego, que es lo que harán si no lo compras ya). Una trama genial, gráficos impresionantes y una buena gama de hechizos. A veces es un poco confuso porque no ves a tus contrincantes antes de entrar en combate, pero si perdonas esta extravagancia japonesa considerarás que este es uno de los mejores juegos que hay.
★★★★★

Aventuras

Broken Sword
Sold Out
6990 ptas.
Aventuras en Francia. Uno de los mejores exponentes de aquel género de aventuras que exige que los jugadores hablen con los personajes y hagan click sobre objetos varios para ir resolviendo puzzles y terminar el juego. Los puzzles son lógicos, el argumento (un americano que investiga misterios en Francia) engancha, y los personajes y conversaciones entretienen. Además, tiene su lado gracioso.
★★★★★

Curse of Monkey Island
Lucas Arts
6.990 ptas.
Aventura fantástica de apuntar y hacer click, *Monkey Island* es un juego ciertamente entretenido, con puzzles inteligentes; destaca además por sus controles, que facilitan mucho la tarea de explorar e investigar. Una delicia para los ojos y los oídos. Aunque a veces resulte algo frustrante e ilógico, es un juego excelente.
★★★★★

Grim Fandango
Lucas Arts
6.790 ptas.
Esta aventura extraña y divertida —en la que el jugador tiene que guiar a un esquelético agente de viajes en la labor de organizar el pasaje Tierra-Cielo— destaca, por su estilo, presentación y contenido, sobre todos sus posibles competidores. Los puzzles son difíciles y obscuros, pero poco importan al lado de los rasgos de ingenio, la apasionante trama y el encanto de este juego.
★★★★★

Quest For Glory V
Havas
5.995 pesetas
Los personajes y los fondos en pseudo-3D hacen que todo luzca fabuloso; sin embargo, las situaciones no están del todo bien resueltas y el argumento es tópico y más bien aburrido.
★★★

Sanitarium
Mindscape
6.795 ptas.
Al principio del juego, te ves atrapado en un manicomio, y tienes que abrirte paso hasta la salida. Los textos son tópicos pretenciosos, y el argumento desesperante, pero de todos modos puede procurar una razonable diversión.
★★★

Toon Struck
Editor no disponible
Precio no disponible
Una torpe combinación de dibujo animado y acción en tiempo real, estilo *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Un juego estilo apuntar y hacer clic, con inventiva suficiente para distraer durante un rato.
★★★

The X-Files
Fox Interactive
8.495 ptas.
Un producto derivado, interesado y algo espeluznante. He aquí una ristra de videoclips unidos con pegamento marca Cine Virtual. De todos modos, las siete semanas de filmación y la relativa libertad de movimientos lo elevan por encima de la media.
★★★

Simuladores de vuelo

Apache Havoc
Empire
2.995 ptas.
Simulador de vuelo para tiempos de guerra. Y la guerra no cesará, tanto da si te mantienes al frente de tus hombres como si te retiras para tomarte un café. Las misiones son cada vez más complejas, difíciles y, encima, hay limitación de tiempo. Soberbios gráficos.
★★★★

F-16 Aggressor
Virgin
7.990 ptas.
Eres un piloto retirado de la Fuerza Aérea Norteamericana y vuelas para un escuadrón mercenario que interviene en un conflicto armado en África. Fluido, rápido y con manipulación realista; pero es la calidad de los gráficos lo que te dejará atónito.
★★★★

Falcon 4
Proein
8.495 ptas.
Tienes un solo avión, pero el juego es extraordinariamente realista. Las imágenes del terreno son muy nítidas, y el piloto y los ingenieros aconsejan sobre los detalles de la simulación. Esto, más que un juego, es un verdadero trayecto de altitud mediana.
★★★★

Fighter Squadron The Screamin'Demons Over Europe
Parsoft
Precio no disponible
Casi demasiado realista. Se emplean cálculos de punto flotante para simular todas y cada una de las fuerzas que actúan sobre el avión. Tal es el diseño de los aeroplanos, que reaccionan a los choques como si fueran de verdad. Muchísimos vehículos y gran variedad de misiones, pero sólo para fanáticos: no vale como arcade ni como simple juego de tiro. Para sentirse un Tom Cruise de los años 20.
★★★★★

Flight Simulator'98
Microsoft
7.990 ptas.
Esto no está hecho para un jugador inexperto, porque hay que dominar gran cantidad de botones. Como se pretende imitar una verdadera experiencia de vuelo, los controles son necesariamente complicados. Pero algunos gráficos son menos realistas de lo que debieran. También hay que contar con un helicóptero, de manejo exasperantemente difícil, que figura como «toque humorístico».
★★★★

Pro Pilot'99
Havas
Precio no disponible
Gráficos funcionales y ciudades planas. Sólo tienes que orientar el avión en una dirección determinada y contemplar el paisaje, que por lo general no tiene mucho interés.
★★★

Team Apache
Mindscape
7.995 ptas.
Apenas se conocen otros simuladores de vuelo que inicien al novato de manera tan simpática, para después arrojarle en medio de peligros tan convincentes. Recomendable.
★★★★

World of Combat 2000
Novalogic
Precio no disponible
¿Quieres conducir un helicóptero militar, un caza, un tanque? ¿Verdad que sí? Pues aquí tienes esta recopilación. Todos los vehículos están basados en modelos militares genuinos, y los controles son tan sencillos que puedes dominarlos desde el principio, pero, al mismo tiempo, suficientemente complejos para el experto. Las imágenes no son perfectas, pero tampoco importa.
★★★★★

Hell Copter
Ubisoft
6.995 ptas.
Hell Copter es un arcade al viejo estilo. Si te fascinan los simuladores detallistas y pegados a la realidad, tendrás una decepción. Si no, con este juego tendrás la oportunidad de disfrutar de todo el movimiento y la emoción de los viejos arcades con las prestaciones gráficas y sonoras actuales. Controlas uno de los tres helicópteros y cumples misiones de rescate, protección y ataque, mientras una cámara muy sutil y suave te acompaña.
★★★★

Recopilaciones

Overload
Gremlin
Precio no disponible
Hombres de negro (un juego de acción/aventuras no muy brillante, basado en la película), *Premier Manager'98* (un título de futbolístico bien realizado) y *Motorhead* (uno de los mejores juegos arcade de conducción para PC) integran un terceto, si no excepcional, por lo menos decente.
★★★★

X-Wing Collector Series
LucasArts
5.995 ptas.
X-Wing, TIE Fighter y *X-Wing vs TIE Fighter*, con todos sus paquetes de misiones, recuperados del catálogo de LucasArts y reunidos a precio económico. Estos títulos, que nada tienen en común con la clásica morralla con licencia de adaptación, ofrecen combates frenéticos y emocionantes basados en *Star Wars*, y, como las dos primeras entregas están reformadas y han experimentado mejoras gráficas, esta recopilación es imprescindible.
★★★★

Miscelánea

Grand Theft Auto
Take 2
6.990 ptas.
GTA, un juego famoso por la falta de escrúpulos con que lo hicieron, fomenta el asesinato de transeúntes y el tráfico de drogas, y te infunde una sensación de libertad mientras das vueltas por gigantescas urbes. Los gráficos decepcionan, pero las misiones, aunque repetitivas, son muy divertidas.
★★★★

Worms: Armageddon
Hasbro
Precio no disponible
Tienes que volarle el trasero al enemigo empleando un arsenal de armas serias y no tan serias. Este juego, igual que en sus versiones anteriores, pierde mucho en el modo para un jugador, pero sus magníficos controles y sus visuales, que entran por los ojos, contribuyen a crear una joya para multijugador.
★★★★

Nintendo 64 Top 20

1. Star Wars Episode 1: Racer
EA
9.995 ptas.
Un simulador futurista con licencia Star Wars que no se queda lejos de *F-Zero X* y otros clásicos del género. Un juego luminoso pero con su lado oscuro: la baja durabilidad.
★★★★★

2. The legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo
8.490 ptas.
Cualquiera que escriba la palabra Miyamoto tiene que añadir al instante: «ha creado otra obra maestra». Ésa es su norma. Este RPG que recoge todo el universo Zelda y lo integra en una bella realización en 3D justifica por sí sólo la compra de una N64. Todo está cuidado hasta el punto de rozar la perfección.
★★★★★

3. Turok II
Acclaim
9.990 ptas.
La caza del dinosaurio
Su aspecto es impactante. El juego se beneficia de unas armas increíblemente grandes y de la supresión de aquellos saltos de precisión que estorbaban en el original. No obstante, las misiones pueden resultarles demasiado familiares a los fans de *Doom*, y a veces la dificultad es excesiva.
★★★★★

4. F-1 WGP II
Nintendo
9.490 ptas.
En materia de realismo y rigor en el uso de una licencia este juego no tiene rival. Su único problema es que exige tal virtuosismo en la conducción que puede llegar a hacerse aburrido.
★★★★

5. GoldenEye 007
Nintendo
5990 ptas.
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador en que puedes dejarte tus ahorros.
★★★★★

6. Mario Kart 64
Nintendo
5.990 ptas.
Ha regresado la comedia de carreras. Aunque las partidas para un jugador no tengan mucho aliciente, las pruebas contrarreloj le garantizan cierta longevidad. Y la opción multijugador es la mejor en su género.
★★★★★

7. Quake II
Proein
10.990 ptas.
Un pequeño milagro: el universo Quake en versión consola o cómo vaciar el mar con una pala. Nuevo diseño de niveles, fluidez, velocidad, naturalidad... y violencia adrenalínica.
★★★★

8. Beetle Adventure Racing
EA
9.990 ptas.
El principal distintivo de este juego es que articula la velocidad y la aventura, a pesar de inscribirse dentro de la familia de títulos dementes *made in USA* (*Rush 2, TGO*). Es muy agradable visualmente; la verdad es que no echarás de menos unos gráficos más realistas.
★★★★

9. Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo
9.490 ptas.
Sabe unir la emoción del modo arcade con imágenes y sonidos de *Star Wars* gratamente genuinos. Los disparos son algo lentos, y se necesita un buen volumen de niebla para mantener en pie los detallados gráficos, pero las naves, enemigos y paisajes están ahí, y envuelven asombrosamente al jugador. Se echa de menos una opción mulijugador, pero hará felices a los fans de la saga galáctica.
★★★★

10. Quake 64
GT Interactive
4.990 ptas.
Esta versión no es mala, pero, como sólo admite dos participantes en su clásico vagabundeo y sus batallas, el sistema multijugador, que era la gracia del original, tiene que ceder ante el juego en solitario, más bien monótono.
★★★★

11. Wave Race 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★★

12. Castlevania 64
Konami
8.990 ptas.
Esta versión 3D realizada por Konami de la clásica serie para plataformas habría podido ser magnífica, pero se resiente de problemas de cámara y de la duración inadecuada de las partidas. Sin embargo, tiene la atmósfera apropiada, y los puzzles, saltos y muertes de vampiros bastan para mantener el interés.
★★★★

13. V-Rally 99
Infogrames
9.490 ptas
Tienes que emplear el freno para impedir que el coche derrape o vuelque. *V-Rally* es un juego difícil de dominar, pero apasionante para quien lo conoce bien. Aunque no destaque sobre otros juegos similares, sus gráficos y velocidad de juego son aceptables y plantea numerosos retos.
★★★★

14. Mario Party
Nintendo
9.490 ptas.
Un juego de tablero tradicional, con todos tus personajes favoritos de Nintendo y una plétora de subjuegos multijugador originales y divertidos. Apenas tiene alicientes para el jugador individual, pero sí te permite pasar un buen rato con los amigos.
★★★★★

15. South Park
Acclaim
10.490 ptas.
Puesto que no estamos bajo el influjo de la excelente serie de televisión que le sirve de base, podemos decir que este *shoot'em up* es un poco monótono.
★★★

16. Mission: Impossible
Infogrames
9.490 ptas.
Simulador de espionaje en 3D. Tiene buenos gráficos e incorpora magníficas ideas (por ejemplo, que el jugador pueda disfrazarse adoptando la forma de otro de los personajes) que en mejores circunstancias habrían bastado para competir con *Goldeneye*. Por desgracia, la realización final del juego resulta más bien sosa.
★★★

17. NBA Live 99
EA
9.490 ptas.
Este simulador no saldría bien librado si lo enfrentáramos con *Jam* o *Courtside*. Pues no tiene los movimientos del ultimo ni la gracia del primero. En general, es un juego de poco brillo.
★★★

18. Extreme G2
Acclaim
9.490 ptas.
Con esta secuela de dos ruedas en la era del espacio, Iguana no se ha esforzado por subsanar los defectos del original. En todo momento, el jugador tiene la impresión de no controlarlo bien, y la frecuencia de los *frames* es peligrosamente baja.
★★★

19. F-Zero X
Nintendo
8.990 ptas.
Esto tendría que ser la carrera más ágil y veloz del mundo, gracias a la reducción del detalle gráfico. Los controles son sublimes; el manejo, fantástico, y las pistas, espantosamente difíciles.
★★★★

20. Rush 2
GT Interactive
9.990 ptas.
Si amabas el primero, amarás el segundo; si lo odiabas, las cosas seguirán igual. *Rush 2* intenta mezclar las cualidades de *DKR* y *TGR* y sólo logra reproducir las ventajas y desventajas de su primera versión.
★★★

También a la venta...

Lucha

Clayfighter 63 1/3
Interplay
Precio no disponible
Beat'em up de plastilina
Trata de parecer divertido.
★

Dark Rift
Vic Tokai
8.990 ptas.
Un *beat'em up* envuelto en tinieblas
Sí señor, envuelto en tinieblas. A pesar de la negrura, tiene buenos gráficos, pero le faltan las jugadas y la inventiva que sí se encuentran en *Fighter's Destiny*.
★★★

Dual Heroes
Hudson
9.990 ptas.
Aburrido combate entre robots
Una buena dotación de jugadas, pero no le plantea ningún reto al jugador en solitario
★★

Fighters Destiny
Infogrames
11.990 ptas.
Por su selección de personajes bien definidos, por sus muchas posibilidades de jugada, declaramos que este juego, por defecto, es el *Tekken* de N64. Como tantos otros juegos de N64, es demasiado fácil, pero la excelente gama de desafíos garantiza su longevidad.
★★★★

Mortal Kombat Trilogy
GT
14.990 ptas.
Tres *Mortal Kombat* en uno. Diabólico, aunque tengas tres ofertas en un solo paquete.
★

Rakuga Kids
Konami
12490 ptas.
Combates pintados al pastel
El enfrentamiento que se esconde en estas maravillas pintadas al pastel es sorprendentemente sólido, aunque no siempre permite detectar al enemigo que se acerca.
★★★

War Gods
GT
14.990 ptas.
Se resiente de la escasez de jugadas y personajes presentables.
★

WCW Vs NWO Revenge
THQ
12.490 ptas.
Los tíos grasientos atacan de nuevo en esta actualización no muy afortunada de *WCW/NOW World Tour*, cuyo mayor mérito es el de reunir a una multitud de luchadores actualizados. De todos modos, los gráficos han mejorado un poco y el ritmo del juego es más ágil.
★★★

WWF: Warzone
Acclaim
11.990 ptas.
Tiene buenos gráficos, pero el juego en solitario resulta aburrido y, en última instancia, limitado. De todos modos, puedes invitar a los amigos aficionados a la lucha libre y disfrutar con una pelea entre cuatro, y también hay que tener en cuenta la nueva sección crea-un-luchador.
★★★★

Carreras

Automobili Lamborghini
Spaco
13.990 ptas.
Pocas opciones, pistas aceptables y controles adecuados se suman en un juego prescindible.
★★★

Cruis'n USA
Nintendo
Precio no disponible
Carreras sosas. Muy fácil, muy repetitivo y muy, muy aburrido.
★

Extreme G
Acclaim
9.990 ptas.
Una niebla al estilo *Turok* permite correr a máxima velocidad. La manera más rápida para cargarse de adrenalina: tomar curvas de 90 grados al tiempo que se contemplan hermosos paisajes.
★★★★

F1 Pole Position
Ubisoft
12.990 ptas.
Schumacher y sus compañeros no tienen por qué sufrir unos controles tan malos, una conducción decepcionante y unos saltos tan terribles.
★★★

International Superstar Soccer 98.
Konami
9.990 ptas.
Es casi idéntico a su predecesor. Tiene los mismos controles suaves, sus abundantes opciones y su fútbol maravillosamente ligero. Y, si buscas, encontrarás docenas de sutiles mejoras: Nuevos ángulos de cámara, patadas, encuentros y lanzamientos de cabeza. Una adquisición imprescindible.
★★★★★

GT64
Infogrames
9.990 ptas.
Otra carrera olvidable. Ocean no volverá a engañarnos con las siglas GT. Esto salta como una tostada recién hecha. Además, algo falla en los gráficos: parece que alguien haya estornudado sobre la pantalla.
★★★

Iggy's Reckin'Balls
Acclaim
Precio no disponible
Esferas excepcionalmente feas que ruedan para salvar la vida. Carreras sin curvas. No convence.
★★

Mario Kart 64
Nintendo
9.990 ptas.
Ha regresado la comedia «de carreras». Aunque las partidas para un solo jugador no tengan mucho aliciente, las pruebas contrarreloj les garantizan cierta longevidad. Y la opción multijugador es la mejor que puede encontrarse en plataformas.
★★★★★

Micro Machines 64 Turbo
Konami
Precio no disponible
Carreras desfasadas en coches de juguete famosas por su divertida opción multijugador. Por desgracia, el juego llega a parecer demasiado sencillo, y el formato está bastante desfasado.
★★★

Multi-Racing Championship
Infogrames
13.990 ptas.
Una carrera típica; el juego es demasiado fácil; los mandos, incómodos. ¿Es que no hay nadie que pueda poner bien los gráficos de estos malditos juegos de carreras?
★★★

Monaco GP2
Ubisoft
10.990 pesetas
Gráficamente, se aproxima al *F1WGP* de Nintendo, pero los conductores, autos y pistas sin licencia oficial lo hacen menos convincente que los juegos licenciados. La facilidad de manejo y los feroces pilotos oponentes rescatan de sobras la causa de Ubisoft.
★★★★

San Francisco Rush
GTI
14.990 ptas.
Los controles no son lo que cabría esperar, y además, hay que sufrir los visuales cubiertos de celofán a los que nos hemos acostumbrado con la N64. De todas formas, el juego es rápido, su manejo excelente, y tiene un modo para dos jugadores magnífico.
★★★★

Snowboard Kids
Nintendo
5.990 ptas.
Un *Mario Kart* adaptado a la generación del snowboard. La imagen, el sonido y el juego son sencillos, pero al mismo tiempo divertidos, y te ayudarán a encontrar nuevos amigos; basta con que les enseñes la opción multijugador.
★★★

Top Gear Overdrive
Spaco
8.990 ptas.
El manejo es algo difícil, está algo desequilibrado, pero el diseño de la pista, los gráficos y los vehículos demuestran que *TGO* aún puede plantear un poderoso reto sobre cuatro ruedas.
★★★

Wave Race 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★★

WipEout 64
Midway
9990 ptas.
Este juego de sacudidas y batacazos en el futuro parece muy adecuado para el mando analógico de Nintendo; la curva de aprendizaje no parece tan empinada. Abunda en armas y en gráficos fastuosos, pero también en vehículos veleidosos e imprevisibles.
★★★

Deportes

All Star Baseball
Acclaim
11.990 ptas.
Bates de lo más realista. Sonrisas a granel para los amantes del beisbol, jugadores bien parecidos y paisajes atractivos. A diferencia de otros títulos parecidos, es una verdadera simulación y, por ello, resulta más interesante y retador.
★★★★

All Star Tennis'99
Ubi Soft
11.990 ptas.
Pantaloncitos de tenis. Las imágenes y el juego son buenos, pero sus tenistas, que pillan como si nada las pelotas más altas que uno pueda imaginar, no acaban de definirse entre la simulación seria y el puro entretenimiento.
★★★

Madden 64
EA
12.990 ptas.
Otra versión de la ubicua serie de fútbol americano. Parece algo pobre, especialmente porque no tiene logos oficiales como los de *Quarterback Club*, pero los controles y la mecánica del juego son tan intuitivos que, por momentos, creerás comprender lo que está ocurriendo en esta versión del deporte nacional americano. ¡Ea ea ea! Bueno, sí, eso...
★★★★★

Nagano Winter Olympics
Konami
13.400 ptas.
Simulación de deportes en la nieve y aburrimiento integral.
★

NBA Jam'99
Acclaim
10.990 ptas.
Un simulación de baloncesto, con gran cantidad de opciones; tiene imágenes bellas, su juego es rápido, y la gran variedad de opciones permite modificarlo a gusto del consumidor. Es difícil —la defensa, sobre todo, puede convertirse en una pesadilla—, pero siempre es estimulante poder disponer de un juego de deportes dificultoso por su realismo.
★★★★

NBA Hangtime
GT
13.990 ptas.
Lo mejor que puedes hacer es dejar en calzoncillos al 80% de los jugadores y poner fin a esta farsa del tiro a la canasta.
★★

NBA Pro'98
Konami
9.990 ptas.
Otro juego deportivo americano, destinado a una minoría de extranjeros. La dudosa inteligencia de los jugadores controlados por ordenador, así como una larga lista de fallos evidentes, contribuyen a descartarlo.
★★★

NFL Quarterback Club'99
Acclaim
10.490 ptas.
Imágenes más detalladas que las de un partido real. La entrada y la defensa son fáciles de dirigir. Sólo el sistema para pasar la pelota puede producir cierta frustración.
★★★★

NHL Breakaway'98
Acclaim
10.990 ptas.
Este simulador nada interesante, ni siquiera elegante. Los jugadores controlados por ordenador son aceptables como oponentes, pero la velocidad del juego acaba con cualquiera.
★★★

Virtual Pool 64
Interplay
10.490 ptas.
Probablemente, es el billar más interesante que vamos a poder ver en una consola doméstica. En el aspecto físico, no tiene defectos, y las agradables bolas esféricas entran bien por los ojos. Tiene sus limitaciones, pero si estás empeñado en encontrar un título de billar, puedes ir por éste.
★★★★

Wayne Gretsky 3D Hockey'98
GT Interactive
8.990 ptas.
Versión actualizada del simulador de hockey sobre hielo original. Por su velocidad y agilidad, puede considerarse una interpretación correcta de ese deporte tan rápido.
★★★

Copa del Mundo: Francia 98
EA Sports
12.990 ptas.
Gracias a las licencias concedidas por la FIFA, éste tendría que ser tu juego de fútbol preferido. Pero sus controles lentos y sus visuales pobres dejan mal sabor de boca.
★★★

Plataformas

Chameleon Twist
Infogrames
10.990 ptas.
Un plataformas interesante, aunque se resiente de su cámara y su simplicidad. El modo de batalla es mucho mejor que el de un solo jugador.
★★

Gex 64
GT Interactive
9.990 ptas.
Pobrísimo paseo reptilesco. Obviable.
★

Mischief Makers
Nintendo/Treasure
8.990 ptas.
Un plataformas de acción de la vieja escuela, tan absurdo como queráis, y claramente anticuado; de todos modos, es estupendo. Sus niveles bien construidos, sus controles difíciles de dominar, pero efectivos, generan fuertes dosis de diversión. ¿Alguien dijo que los plataformas en 2D habían muerto?
★★★★★

Mystical Ninja
Konami
12.990 ptas.
Esto sí que es un juego para plataforma RPG. El desarrollo fundamental de la historia está aparejado con un par de misiones para plataformas tipo *Mario*, con lo que aún mejora. El único verdadero inconveniente es que, cuando hayas terminado *Mystical Ninja*, apenas te quedarán fuerzas para volver por más.
★★★★

Spacestation: Silicon Valley
Take 2
10.490 ptas.
Para tomar el control sobre algunos animales (bastante brutos), matarlos y manipular sus cuerpos para resolver puzzles. Los gráficos funcionan bien, los controles y puzzles son estupendos, y la atención al detalle no tiene rival.
★★★★

Starshot: Space Circus Fever
Infogrames
9.990 ptas.
La cámara torpe y los controles complicados no plantean ningún verdadero problema. Sin embargo, para ir de un lugar a otro tienes que entregarte a largos vagabundeos.
★★★

Super Mario 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es el rey de las plataformas en 3D, una obra maestra por sus niveles extensísimos, controles sublimes y jugabilidad cautivada. Al igual que los otros juegos de Miyamoto, atrapa al jugador y no lo suelta, y sus gráficos en 3D aún pueden impresionar.
★★★★★

Banjo-Kazooie
Nintendo
8.990 ptas.
Hermosos niveles que te están pidiendo que los explores. Un reto genuino y muy versátil. Además, es el primer juego de Rare que no se hace empalagoso a fuerza de personajes «monos». Casi logra derribar a *Mario* de su pedestal.
★★★★★

Yoshi's Story
Nintendo
8.990 ptas.
Un recauchutado más simple del *Yoshi's Island* original. Se resiente de la falta de ideas nuevas y de la debilidad del reto inicial. Un juego más decidido saca a la luz áreas ocultas y retos más difíciles.
★★★★

Shoot'em up

Body Harvest
Gremlin
10.490 ptas.
Una invasión de serie B, cientos de alienígenas, montañas de armas, cien vehículos a tu disposición y cinco niveles distintos confieren carácter a esta batalla. Los gráficos son pobres y los diálogos horribles, pero la combinación de RPG y de intensos tiroteos contra los extraterrestres dan buen resultado.
★★★★

Buck Bumble
Ubisoft
8.490 ptas.
Juego de tiro organizado en misiones, con puzzles. Hay que pelear contra enemigos variados, pero los niveles no tienen suficiente atractivo.
★★★

Doom 64
GT Interactive
4990 ptas.
Esta conversión no tiene ningún defecto especial, pero el tema del tiro al alien está sobreexplotado; no se le puede pedir más a la N64.
★★★

Duke Nukem 64
GT Interactive
13.990 ptas.
En esta versión —algo más sana— para N64 no aparecen muchachas con los pechos desnudos, pero la muerte y la destrucción siguen presentes, con un modo para cuatro jugadores aceptable. Pero, ¿no existe ya un *shoot'em up* en primera persona mucho mejor? Donde aparecía un tío con licencia a lo James Bond o no sé qué...
★★★★

Forsaken
Acclaim
12.990 ptas.
Este juego pierde valor por culpa de sus controles, pero es el *shoot'em up* más frenético y absorbente que puedes encontrar. Los túneles están atestados de robóticos villanos. Tienes que liquidarlos con tu arma, y al mismo tiempo evitar estrellarte contra la pared y sufrir una muerte horrible. Los gráficos, con su impresionante iluminación, asustarían hasta a tu madre.
★★★★★

GoldenEye 007
Nintendo
5990 ptas.
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador que se pueden comprar con dinero.
★★★★★

Hexen
Midway
12.990 ptas.
Este juego antiguo de lucha con duendes es sólo una conversión de pacotilla de *Doom*, en la que se emplean hechizos mágicos en vez de armas.
★

Knife Edge
Spaco
10490 ptas.
Disparos en la pantalla. Aburrido.
★

Lylat Wars
Nintendo
5.990 ptas.
Una adaptación libre del *Starwing* de SNES. El jugador tiene que sentirse inmerso en una película, y con ese objetivo se incluyen algunas secuencias calcadas de *Independence Day*. Es demasiado fácil y no tiene selector de nivel, pero de todos modos absorbe al jugador, la realización es buena, y abunda en acción frenética, en una época en la que ésta escasea. Los textos también son excelentes.
★★★★★

Robotron 64
Midway
11.990 ptas.
Un intento admirable de revivir un antiguo *shoot'em up*. Sin embargo, es soso y repetitivo.
★★

Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo
9.490 ptas.
Sabe unir la emoción del modo arcade con imágenes y sonidos de *La guerra de las galaxias* gratamente genuinos. Los disparos son algo lentos, y se necesita un buen volumen

de niebla para mantener en pie los detallados visuales; pero las naves, enemigos y paisajes están ahí, e implican asombrosamente al jugador. La carencia de una opción multijugador produce cierta decepción, pero a los fans de *La guerra de las galaxias* no les va a importar.
★★★★

Shadows of the Empire
Nintendo
10.990 ptas.
Una curiosa mezcla de todo tipo de juegos (*Doom*, *shoot'em up* espaciales, carreras) que, en definitiva, no funciona: le faltan cualidades y le sobran defectos. Sólo puede interesar a los fanáticos de *La guerra de las galaxias*.
★★★

Puzzles

Bomberman 64
Hudson/Nintendo
8.990 ptas.
Un laberinto sembrado de bombas: el juego individual es terrible, y el multijugador, un desastre.
★★

Bust-A-Move 2
Acclaim
9.990 ptas.
No es el más atractivo de los juegos para N64, pero su ridícula simplicidad crea adicción, especialmente si se juega contra un amigo.
★★★★

Bust-A-Move 3 DX
Acclaim
9.490 ptas.
Esta burbujeante secuela, tan sencilla, y al mismo tiempo tan absorbente, deja a los demás puzzles por los suelos. Tiene un nuevo modo para cuatro jugadores, y una tonelada de nuevas opciones y retos, aunque el modo argumental es un tanto facilón.
★★★★

Tetrisphere
Nintendo
8.990 ptas.
No se parece tanto al *Tetris* como su nombre quiere indicar. El intento de introducir bloques en una esfera para liberar robotitos es una buena manera para acabar mosqueado y padecer un bonito dolor de cabeza.
★★★

Blast Corps
Nintendo/Rare
9.990 ptas.
Este juego es único de verdad (sólo se le puede comparar *Rampage*, el émulo de *Godzilla*). ¿Alguna vez has pensado que destrozar edificios ha de ser muy divertido? Pues tenías razón. Sobre todo ahora que puedes controlar un montón de vehículos creados con fantástica inventiva. Al principio te parecerá algo simple, pero, cuando llegues a las metas adicionales, acabarás arrancándote pelo de todo el cuerpo. Sí, también el de ahí.
★★★★★

Pilotwings 64
Nintendo
5.990 ptas.
Éste es el juego que, junto con *Mario 64*, lanzó la N64. Tiene imágenes de bello realismo, así como algunos de los retos más difíciles que se conocen a este lado del río Pecos: empujar balones contra objetivos, pilotar un reactor portátil por un túnel de metro... Una experiencia de vuelo única. Venga, ¿con qué otro juego puedes pegar un salto de 30 terroríficos metros?
★★★★★

Simuladores de

Aero Fighters Assault
Konami
9.990 ptas.
Shoot'em up aéreo, del mismo equipo de *Pilotwings*: combates aéreos contra aviones y submarinos gigantescos. Por desgracia, abundan los fallos imperdonables y los niveles que se podrían completar durante la merienda.
★★★

Game Boy Top 10

1. Super Mario Bros. DX
Nintendo
5.990 ptas.
El acontecimiento del año, el título que ha inyectado sangre nueva a la Game Boy Color. Surgido de las profundidades del tiempo, Mario aterriza en la portátil de Nintendo con más ánimos que nunca. Un rendido homenaje a la época de los pioneros, cuando la jugabilidad lo era todo y Mario reinaba sin discusión.
★★★★★

2. Rugrats
Infogrames
5.990 ptas.
¡Algún que otro buen detalle salva a este juego de la consideración de título de relleno. No es maravilloso, pero tiene su interés.
★★★

3. Wario Land II
Nintendo
5.990 ptas.
Ha llegado el archienemigo de Mario
Con su nueva imagen de «inagotable», insiste en que vayas recogiendo las monedas de cada nivel, a la vez que te exaspera con dificultades crecientes. Excelente calidad, retos malintencionados. Una brisa fresca en el mundo de las plataformas.
★★★★

4. Bugs and Lola Bunny: Operation Carrotpatch
Infogrames
4.990 ptas.
El reparto de la Warner Bros. al completo, con una presentación correcta. Pero las carreritas y los saltitos ya están muy vistos.
★★★

5. Turok 2
Acclaim
5.990 ptas.
Es un juego tan entretenido como variado. La nitidez de los gráficos es la mejor prueba de la resolución y el color de la nueva Game Boy. Su cantidad de fases y la calidad de los movimientos lo hacen uno de los juegos más completos de la portátil de Nintendo.
★★★★

6. Donkey Kong Land II
Nintendo
3.990 ptas.
Un serio esfuerzo por adaptar el juego SNES. El resultado es satisfactorio. Los gráficos obligan a forzar un poco la vista, pero los controles por sí solos permiten hablar de un buen juego «saltarín» tipo Mario.
★★★★

7. V-Rally
Infogrames
5.490 ptas
Es un juego verdaderamente impresionante. La fuerte impresión de velocidad que provoca es alucinante. Esta cualidad es tan sobresaliente que lo convierte sin duda alguna en un título muy difícil de igualar.
★★★★

8. Top Gear Rally Color
Spaco
6.490 ptas.
Lo primero que te llamará la atención es el cartucho: es más grande de lo normal, y más pesado, porque lleva pilas. ¿Y para qué? Porque incorpora la función del Rumble Pak, de modo que vibra como loco cada vez que derrapas o chocas con tu vehículo. Cuentas con tres modos de juego —incluyendo un modo versus— y con tres pistas bien pensadas para poner a correr tus coches Toyota y Subaru acondicionados.

9. Game & Watch Gallery 2 Nintendo
4990 ptas.
Clásicos Game & Watch de los 80 como *Parachute*, *Helmet*, *Chef*, *Vermin* y *Donkey Kong*, en sus versiones clásica y actualizada. Esta colección te sorprenderá gratamente, sobre todo por sus coloristas gráficos con personajes de *Mario*.
★★★★

10. All Star Tennis
Ubisoft
Precio no disponible
Es tan bueno y completo como su hermano mayor de la N64. Tiene 8 pistas diferentes, 3 modos de juego y 12 jugadores, 8 de los cuales son reales. Una verdadera maravilla.
★★★★★

También a la venta...

Lucha

Bugs Bunny in Crazy Castle 3
Nintendo
5.990 ptas.
¿Recuerdas la última vez que perdiste las llaves? Seguramente no tuviste tantos problemas para encontrarlas como Bugs Bunny en este laberíntico castillo. Hay 60 habitaciones llenas de tuberías, teletransportadores, zonas ocultas, plataformas y enemigos sacados de los cómic de la Warner. (Huye en cuanto veas al odioso Piolín).
★★★

Looney Tunes
Infogrames
4690 ptas.
Todos los personajes de Warner Bros han encontrado su manera de entrar en este atractivo plataformas de Game Boy. Un uso más generoso del color habría sido estupendo, pero teniendo en cuenta la basura con que ha tenido que lidiar Game Boy, este título es la joya de su género.
★★★★

6 Mickey Magic Wands
Editor no disponible
Precio no disponible
Cuarenta niveles de ratón Mickey, puzzles y acción. Jugable a tope.
★★★

Mortal Kombat 4
Midway
5.990 ptas.
Un *fight'em up* decepcionante. Anticuado, de funcionamiento torpe.
★

Street Fighter II
Virgin
3.990 ptas.
Clásica lucha a pequeña escala. Los gráficos son excelentes, pero lo son en detrimento de la velocidad y la capacidad de control, porque sólo se puede jugar con dos botones. Además, es muy difícil.
★★★

Deportes

Hollywood Pinball
Proein
5490 ptas.
El movimiento de las bolas es aceptable, pero, por desgracia, el juego sólo consta de siete tableros bastante pobres y sosos.
★★

NBA Jam
Acclaim
5990 ptas.
Es maravilloso volver a encontrarnos con las estrellas de la NBA, más aun cuando los tenemos en color. 29 equipos llenos de jugadores. Sin embargo, sería deseable poder tener más control sobre tanta gente. Pues al jugar se tiene constantemente la sensación de que la partida se está jugando sola.
★★★★

Plataformas

La pesadilla de los pitufos
Infogrames
5.490 ptas.
Otro sencillo plataformas Game Boy, con pocas innovaciones. Pero es bonito y aprovecha al máximo el «Color» Game Boy.
★★★

Montezuma's Return
Take 2
Precio no disponible
Un pequeño personaje que pega saltos sin cesar. Demasiado retro para ser bueno.★★

Oddworld Adventures
GT Interactive
4.990 ptas.
Abe ha conservado sus poderes de correr, saltar, ponerse de puntillas, tirarse pedos y poseer a los enemigos, que ya exhibió en la versión PlayStation. Tampoco ha variado la frustrante mecánica del juego. No se ha podido evitar, por supuesto, que la versión para Game Boy carezca de los maravillosos gráficos del original.
★★★

Pitfall: Beyond the Jungle
Interplay
6.490 ptas.
Pondrá a prueba tu paciencia y autoestima. Mil veces estarás a punto de dejarlo por imposible y las mil volverás a asomarte a la pantalla en busca de la victoria que tanto se te resistirá. Buenos gráficos.
★★

Super Mario Land
Nintendo
3.990 ptas.
Uno de los lanzamientos originales de Game Boy. *Super Mario* sigue destacando en todos los aspectos, aunque haya alcanzado la edad venerable —para un videojuego— de nueve años. Los gráficos son sencillos, pero la sutileza de los controles y el excelente diseño de los niveles no tiene nada que envidiar a las otras maravillas de Nintendo.
★★★★★

Tweety & Sylvester - Breakfast on the Run
Infogrames
4.990 ptas.
Contiene gráficos impresionantes y sobresale la alternancia de fases tridimencionales y de persecución, pero la resolución de puzzles en 2D es un fiasco.
★★

RPG

James Bond 007
Nintendo
Precio no disponible
Aunque no haya nada que destacar en este RPG para Game Boy, nos alegramos de ver un juego de este tipo ambientando en el mundo actual. Sin embargo, lo encontramos algo simple. Los escasos laberintos se acaban en seguida y producen cierta decepción, pero nos parece bien que la mecánica del juego esté basada en saber moverse con sigilo.
★★★★

Power Quest
Sunsoft
5.990 ptas.
En el fondo, sólo es un *beat'em up*. La posibilidad de actualizar el luchador robot se agradece como innovación, y las peleas son complejas, pero, en general, podemos clasificarlo como mediocre.
★★★

Puzzles

Hexcite
Ubi Soft
4.990 ptas.
Tienes que ensamblar objetos de formas diversas. Gana puntos quien los ensambla en la forma más compacta. No creemos que *Hexcite* pueda desplazar a *Tetris* —carece de la frescura de éste—, pero es divertido, rápido, obliga a ejercitar la materia gris y engancha fácilmente cuando juega más de uno.
★★★★

Tetris DX
Nintendo
4.990 ptas.
Aunque los gráficos, sonidos y modos hayan cambiado, éste es nuestro *Tetris* de siempre, conocido en todo el mundo por tratarse de la versión más adictiva del puzzle ruso. La posibilidad de frenar el crecimiento del muro ayuda a mantener la puntuación obtenida, pero, por desgracia, este juego no queda muy bien en blanco y negro.
★★★★

Retro

720°
Midway
5.990 ptas.
Se trata de andar en monopatín por la ciudad y realizar acrobacias que los adolescentes de los 90 han olvidado ya. Por desgracia, el D-pad del Game Boy no se adapta bien a los movimientos. El color tampoco es ninguna maravilla.
★★★

Breakout
Take 2
Precio no disponible
Una conversión pasmosamente directa de las recreativas de los 70's. Puro calco.
★★

Centipede
Proein
5.490 ptas.
Tiro al insecto Un antiguo juego arcade. Su simplicidad llega al ridículo.
★

Frogger
Take 2
5.490 ptas.
Puede que te parezca monótono, pero ya bastó en su momento para atrapar a toda una generación. Sólo se trata de una rana pasando una autopista; pan comido para los curtidísimos jugadores de hoy en día. Tan simple como adictivo.
★★

Game & Watch Gallery
Nintendo
4.990 ptas.
Cuatro juegos en uno
Esta oferta contiene los juegos Fire, Manhole, Octopus y Oil Panic. Los cuatro son muy sencillos, pero, ¿acaso los juegos de dirección manual originales no eran siempre un poco cutres?
★★★

Miscelánea

Rampage World Tour
Midway
5.990 ptas.
Regresan los juegos arcade de la vieja escuela. Se trata de dirigir a King Kong para que destroce edificios. Aburre.
★

Tamagotchi
Bandai
Precio no disponible
El concepto original del llavero se presenta aquí ampliado con una variada gama de opciones que entusiasmará a los niños.
★★★


¡Suscri



Suscríbete a TOP JUEGOS

Hijo mío, algún día todo esto será tuyo.

Sólo tienes que suscribirte. Es sencillo, una carta a tiempo y TOP JUEGOS aterrizará puntualmente en tu buzón unos días antes de llegar a los quioscos. Échale un ojo a la foto que acompaña estas líneas, son dos felices miembros de nuestra cofradía de suscriptores. ¿Verdad que tenéis mucho en común? Seguro que sí. Únete a nosotros. La Secta del Juego te espera con los brazos abiertos.

Deseo suscribirme a Top Juegos por un año (12 números) al precio especial de 4.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). Europa: 5.858 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
☐ Tarjeta de crédito.
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia:

N.° ☐☐☐☐ (clave del banco) ☐☐☐☐ ☐☐ (clave y n° de control de la sucursal) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:
Firma del titular:

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

.........., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Una atroz fantasía de | **Rich Pelley**

La gallina decapitada

Todo el mundo ha tenido alguna vez delirios homicidas. Seguro que alguna vez, jugando a *Super Mario 64*, has sentido el irrefrenable impulso de estrangular al fontanero del mostacho y la gorra, como te pasaba hace años con Piolín o Correcaminos.



¿Os acordáis de los Happy Mondays? Eran el grupo estrella del Madchester Sound, uno de los estilos musicales más absurdamente lúdicos que dieron de sí los primeros 90. Con ellos solía ir de gira un tal Bez, un tipo drogado hasta las cejas que no tocaba nimngún instrumento conocido, se limitaba a bailar pasado de rosca en una esquina del escenario. Una broma común en la Inglaterra de la época era preguntarse a qué se dedicaría Bez en cuanto se disolviesen los Happy Mondays. La gente le imaginaba en la oficina de empleo. "¿Qué sabe usted hacer?", le preguntaría un funcionario. "Bueno, sé bailar, aunque no mucho, y tocar un poco las maracas. Y también sé bailar de espaldas. Y... bueno, nada más".

Los Happy Mondays desaparecieron y se convirtieron en otro grupo, los Black Grape. Y Bez andaba por ahí, drogado hasta las cejas y bailando con sus maracas. Hace poco los Happy Mondays volvieron a reunirse, y Bez está otra vez haciendo el payaso en el escenario.

Todo esto, evidentemente, no tiene nada que ver con videojuegos. ¿O quizás sí? Quizás hay alguien como Bez en el mundo de las consolas y los ordenadores. Alguien que se ha llevado más atención que el propio juego en el que aparece, que acapara todo el mérito y que aporta poco o nada de entretenimiento. Ése es Mario, ¿no crees? Basta con pensar en sus juegos para darse cuenta de que Mario no es una estrella. Es el mundo en el que vive lo que hace sus juegos tan buenos. Un mundo, el de *Super Mario Bros* para NES, hecho de simples ladrillos, en el que hay que saltar sobre los malos para matarlos. Todo un descubrimiento en su momento. Y el mundo en 3D de *Super Mario 64*, el primer juego para la N64, fue una revelación aun mayor. Pero jugar con un fontanero vestido con un mono rojo sigue sin ser lo más atractivo del mundo. Sólo hace falta mirarle. Está regordete, y encima lleva un bigote de lo más ridículo. Es lo menos parecido a una estrella del mundo virtual que se haya visto jamás. No se merece ni la fama que tiene. Y por eso, cuando enciendes tu N64, oyes una voz que dice «It's me, Mario» y aparece la pantalla de «Press Start», entonces estás ante uno de los Grandes Momentos de la Historia del Videouego. Porque ahí está esa cabeza gorda y fofa: ¡lo han decapitado! ¡Genial!

Claro que cuando le das al Start y empieza el juego, el rechoncho Mario puede ahogarse, explotar, acabar aplastado por un bloque de piedra o ser incinerado vivo. Pero nada supera ese momento en el que puedes imaginar que Mario ha sido decapitado como si fuese Ana Bolena. Y si le das a los botones C puedes hacer girar el cráneo de Mario como te apetezca. Verás que no tiene fosas nasales, ni pestañas ni agujeros en las orejas. Vamos, que es un tío raro. ¿Y has pensado alguna vez por qué que te toque Mario en *Mario Kart* es casi tan malo como que te toque ser la banca jugando al Monopoly? Sencillamente, porque en el fondo nadie quiere ser un fontanero italiano gordito y presumido. Por eso.

¿Quieres Jugar?

■ Los puntos de vista y las opiniones expresadas en este artículo no reflejan necesariamente las de Top Juegos. Porque hay que reconocer que *Mario 64* es un juego rematadamente bueno. Desde *Mario World 64*, Mario ha protagonizado algunos de los mejores lanzamientos de Nintendo: *Mario Kart*, *Mario Party* y *Super Smash Brothers* son todos grandes juegos. Vale, puede que él sea odioso, pero si tienes una N64 se lo debes a él; sin Mario y todo lo que ha hecho por Nintendo, la N64 probablemente ni existiría.

Y ahí tienes esa rechoncha y estúpida cabezota. Lo mejor de todo es que ¡le han decapitado¡

St: 28532
Se: 002/02
Im: 033/034

A100

Signa 1.5T
S 56.2 mm

DEPT OF IMAGING
27-Feb-95 19:31

F 44 78.0 kg
Mode: Multi
PSD: FSE
St:SI
ED
TR: 3200.0
TE: 90Ef 1/1
16 kHz
ET: 8
256x256/1.0 NEX
FOV: 20 cm
Thk: 5.0 mm
Imgs: 17/01:49
Head

R100

L100

LLEGA WIP3OUT. A TODA VELOCIDAD.

Hay emociones que no se pueden describir. Como la maravillosa sensación de sufrir una brutal aceleración unida a la indescriptible experiencia de recibir el impacto de un misil en la parte posterior de tu nave espacial a una velocidad que quita el hipo.
Wip3out. Alta resolución. Ocho nuevas naves. Nuevos y vertiginosos modos de juego.
Más armas. Más circuitos anti-gravedad. Y mucha, mucha más velocidad.
¿Vas a quedarte ahí parado?

1 a 2 Jugadores · Tarjeta de Memoria 1 bloque · DUAL SHOCK

Asistencia Técnica: 902 102 102. Información sobre juegos 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57.84 ptas/min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

wip3out

PSYGNOSIS

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com